ISSN 1311-982X

Софтуер: Xara 3D **Кино:** Red Dragon
Хардуер: nForce2

26 ДЕКЕМВРИ 2002
Цена с диск: 4 лв.; без диск: 2.90 лв.

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

тестове

WWF RAW

"Първична сила" като PC игра...

NEED for SPEED 6 Hot Pursuit 2

По-бързи и яростни, ченгетата пак са тук!

HITMAN 2 Silent Assassin

RollerCoaster TYCOON 2

PROJECT NOMADS

игра на месеца

FIFA 2003

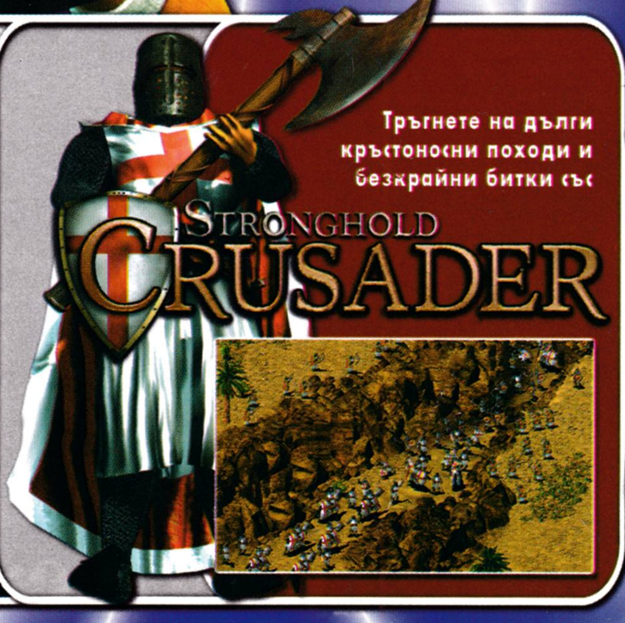
+ най-новото от света на футболните мениджъри

в броя още

- Zapper
- Ghost Recon: Island Thunder
- Beam Breakers
- Bikini Karate Babes
- The Sims: Unleashed

HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC THE GATHERING STORM

Има ли нещо интересно и ново в добавката за Heroes 4? Тестът ни ще ви отговори на този въпрос...



Тръгнете на дълги кръстоносни походи и безкрайни битки със

STRONGHOLD CRUSADER

SAMSUNG

WORLD
CYBER GAMES

Half-Life: Counter-Strike

2002 FIFA World Cup

StarCraft: Brood War

Unreal Tournament

Age of Empires II: The Conquerors Expansion

Quake 3 Arena

WCG
SyncMaster

http://wcg.headoff.com

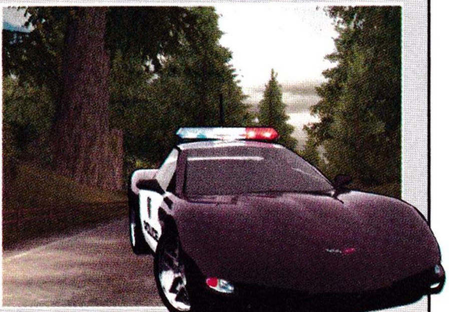
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

FIFA 2003

Нова надежда за феновете на футболните игри

стр. 24

Need for Speed: Hot Pursuit 2



Ченгетата се завръщат, по-бързи и яростни

стр. 30

Hitman 2

Един наистина „убийствен“ екшън

стр. 36

News Club

- PC Club Express 4
- S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost 10

Game Club

■ Hotspot

- FIFA Football 2003 24
- The Need for Speed: Hot Pursuit 2 30
- Hitman 2 36

■ Тестове

- Soldiers of Anarchy 12
- 4-4-2: Touchline Passion 14
- Archangel 16
- WWE RAW 18
- RollerCoaster Tycoon 2 20
- Revolution 26
- Ultimate Pinball 27
- NASCAR Thunder 2003 28
- Beam Breakers 29
- Zapper 34
- Ghost Recon: Island Thunder 40
- Ring 2: Twilight of the Gods 41
- Operation Tiger Hunt 42
- Project Nomads 44
- Stronghold: Crusader 46
- The Sims Unleashed 48
- The Gladiators of Rome 49
- Bikini Karate Babes 52
- Heroes of Might&Magic IV: The Gathering Storm 54

■ Free Games

- Crimsoland 53

■ Hall of fame

- Discworld 56

■ MODS

- WarCraft III MODs 50

■ Recycle.Bin

- Rhem 55

■ Hints & Tips

- Stronghold: Crusader 73
- Cheats 66

Fan Club

- Въпроси и отговори 64
- CD Club 82
- Очаквайте 83

■ Читателска игра

- Лабиринтът 60

Multimedia Club

■ Emulation

- SEGA 32X 62

■ WebGuide

- Free Game Sites 68
- Writing HTML 68

■ Кино

- Red Dragon 70

■ Software

- XARA 3D 74
- Project Dolphin 76

■ Mobile

- SONY Ericsson T200 58
- Siemens S55 59

■ Hardware

- Hardware News 77
- Как обикновеният SBLive! става 5.1 78
- NVIDIA nForce 2 80

PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен секретар - Иван Георгиев

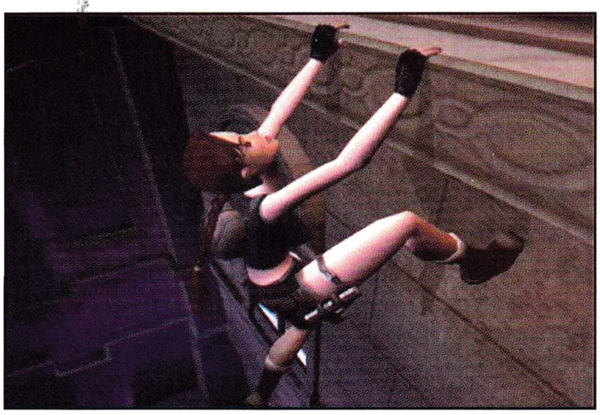
Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов, Никола Икономов, Иван Цирков

Сътрудници: П. Панков, В. Жилов
CD интерфейс: Иван Иванов
Webmaster: Кирил Георгиев

Адрес: 1797 София, бул.“Драган Цанков“ 37, **тел.** 9602241, Печат: БТА Принт, Продажби: Жак Прес ООД, **тел.** 463305 Издава Клуб Прес ООД

PC CLUB EXPRESS

Tomb Raider: The Angel of Darkness отложена

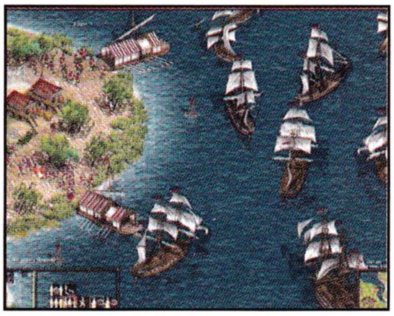


Core Design в свое официално изказване съобщи, че тяхната нова third person екшън-приключенска игра от хитовата поредицата Tomb Raider, все още не е готова и няма да може да се появи на пазара в рамките на предварително обявения срок – ноември 2002. Засега Tomb Raider: The Angel of Darkness е отложена за февруари 2003.

Medal Of Honor Allied Assault: Spearhead

Този многоочакван expansion на МОНАА е почти готов и трябва да се появи на бял свят до няколко седмици. Включва девет нива, разделени на три мисии с главен герой парашутиста-десантчик Sergeant Jack Barnes.

Cossacks: Road to War



Така се нарича появилият се наскоро standalone expansion за хитовата стратегия Cossacks: European Wars. Допълнението включва 101 нови сценария и две нови страни – Унгария и Швейцария заедно с осем нови units.

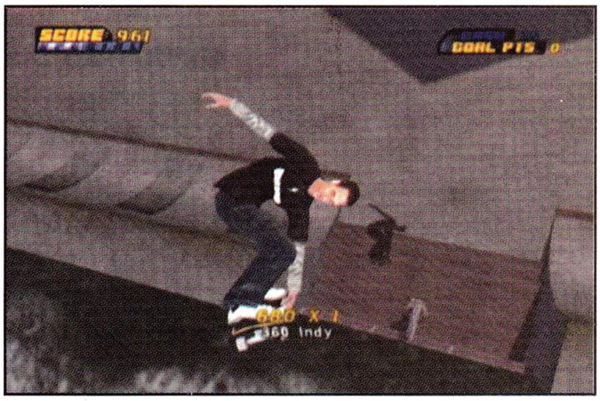
Обявиха Syberia 2

Microids обявиха, че студиото работи върху продължение на приключенската игра Syberia. Втората серия ще се появи към октомври 2003.

Колички в UT2003

Въпреки че официално всички превозни средства са премахнати от финалната версия на Unreal Tournament 2003 Epic все пак са оставили една възможност да видите какво е отстранено от играта. За целта отворете конзолата и задайте open vehicledemo и ще можете да покарате малко из едно ниво. Може би колите ще бъдат добавени с patch или expansion, но поне засега няма официално становище по въпроса.

Tony Hawk's Pro Skater 4 идва?

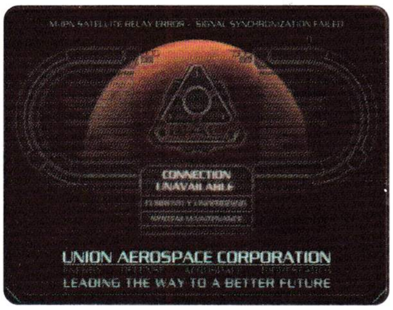


Но за съжаление само за XBox, PS2 и GameCube засега. Но практиката показва, че всички подобни игри неминуемо се появяват и за PC съвсем малко по-късно.

Serious Sam 3 иде...

Хърватските разработчици от Croteam ни изпратиха съобщение, че усилено работят по третата серия на своя first person shooter Serious Sam. Заключителната част на трилогията трябва да се появи по някое време през 2003. Единствената подробност, която споменават, е, че новата серия ще бъде с около 12 нива, както Second Encounter, но (според Croteam) вече ще има какво ново да предложи по отношение на геймплея. В близките дни се очаква официално обявяване на играта с повече данни.

Мистериозният сайт на Doom 3 обновен


CONNECTION UNAVAILABLE
UNION AEROSPACE CORPORATION
LEADING THE WAY TO A BETTER FUTURE

Загадъчният сайт на Doom 3, който доскоро бе обвит в пълна мъгла има нов външен вид. Той вече се нарича Union Aerospace Corporation и предлага нещо като истинска заглавна страница. Можете да го видите в Интернет на адрес http://www.ua-corp.com

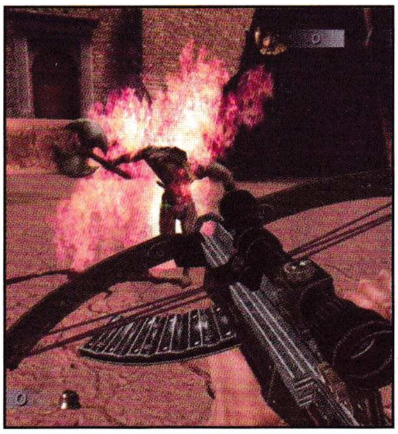
Microsoft спира Xbox?

Поне в Австралия това е напълно възможно да се случи. Причината е, че според австралийските съдебни власти не е незаконно потребителите да си слагат MOD чипове, с чиято помощ геймърите могат да си пускат пиратски версии на игрите. Microsoft реагираха незабавно на присъдата и според Стив Балмър продажбите на Xbox в Австралия най-вероятно ще бъдат спрени.

MechWarrior: Mercenaries излиза скоро

Microsoft съобщиха, че са завършили работата по продължението на суперхита MechWarrior 4. Mercenaries вече е готова и до 1-2 седмици ще бъде пусната в продажба.

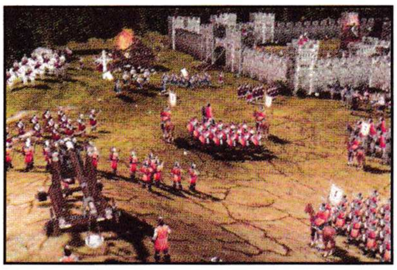
Will Rock ще пуца в Гърция



UbiSoft обявиха нов First Person Shooter. Той ще се нарича Will Rock и ще предлага 10 нива, които са в... древна Гърция. Благодарение на екзотичния сценарии играта ще изобилства и с куриозни оръжия. Така например ви очаква арбалет с горящи стрели и специална магическа пушка. Специално за Will Rock програмистите са разработили нова графична система, която според твърденията на UbiSoft спокойно може да се конкурира с най-доброто в света. Засега твърдението е, че играта ще се появи през първото тримесечие на 2003 г. Тогава ще видим дали става дума само за поредната порция рекламна шумотевица или действително се задава суперхит.

Highland Warriors

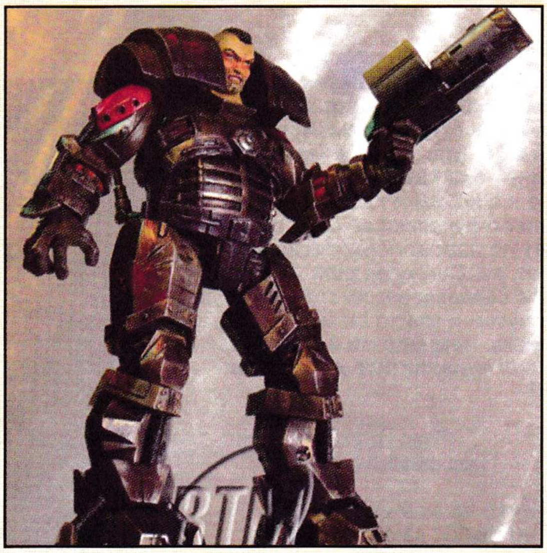
Амбициозната стратегия в реално време Highland Warriors ще бъде публикувана от Novalogic. Това съобщиха досегашните собственици на правата върху заглавието от Data Becker. В Highland Warriors ще имате възможност да се изживеете като щотландски вожд, който се бори срещу омразните англичани. Всичко това се очаква само след няколко месеца.



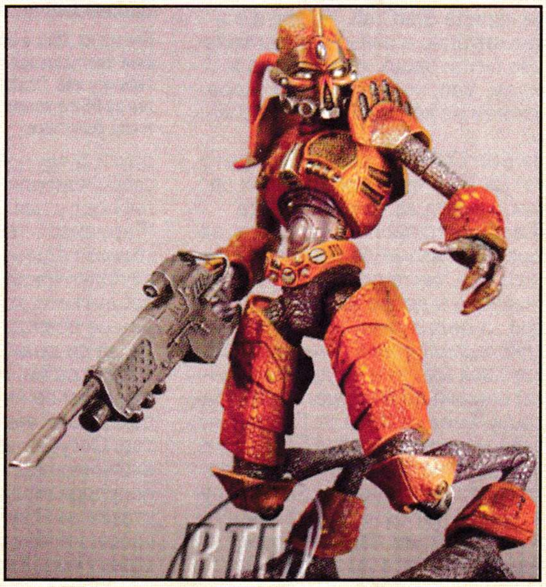
Икономическа криза в Everquest

Понякога виртуалните светове са твърде реалистични. Само преди броени дни в света на online RPG-то Everquest избухна сериозна хиперинфлация, която разтърси из основи икономиката на играта. Дневната инфлация на моменти достигна няколкостотин процента. Феноменът се получи благодарение на измамници, които са използвали чийтове, за да съберат огромни суми пари. Увеличеният обем на парите в играта обаче доведе до това, че оръжията и останалите предмети достигнаха космически цени. Така начинаещите вече нямат почти никакъв шанс да стъпят здраво в света на Everquest поради простата причина, че нямат на разположение необходимите милиони дори за елементарни неща. Междувременно чийтовете за трупане на пари в Everquest започнаха да се предлагат на търгове из Интернет като цените им достигнаха сумата от 25 долара за макрокоманда. Производителите на играта от Verant се опитват да вземат мерки срещу измамниците, но засега без успех.

ЕКШЪН ФИГУРКИ ПО UNREAL TOURNAMENT 2003



Радост вкъщи :) След грандиозния успех на Unreal Tournament 2003 (място в Топ 10 още през първата седмица) Epic решиха да изкарат някои друг допълнителен долар от суперplay, за която писахме първи в България преди месец. Това ще стане с пускането на пазара на екшън фигурки на най-популярните герои от играта. Първите две са Gorge и Damarus, а скоро се очакват и пластмасови версии на останалите ботове. Досега правенето на екшън фигурки по хитови игри за PC беше патент предимно на Blizzard, но явно и в този пазарен сегмент се появява сериозна конкуренция.



Charts

Класация на

Gamespot (USA)

pc.gamespot.com

(USA)

1. Silent Hill 2 (неиздадена)	(-)
2. Hearts of Iron (неиздадена)	(-)
3. Tom Clancy's Splinter Cell (неиздадена)	(-)
4. Unreal Tournament 2003	(5)
5. Star Trek Elite Force II (неиздадена)	(-)
6. Hitman 2: Silent Assasin	(-)
7. Need for Speed: Hot Pursuit 2	(-)
8. James Bond 007: Nightfire(неиздадена)	(-)
9. NOLF 2	(-)
10. Age of Mythology (неиздадена)	(-)

Класацията се базира на броя посещения на съответните страници от посетителите на Gamespot.com

Искрено & лично

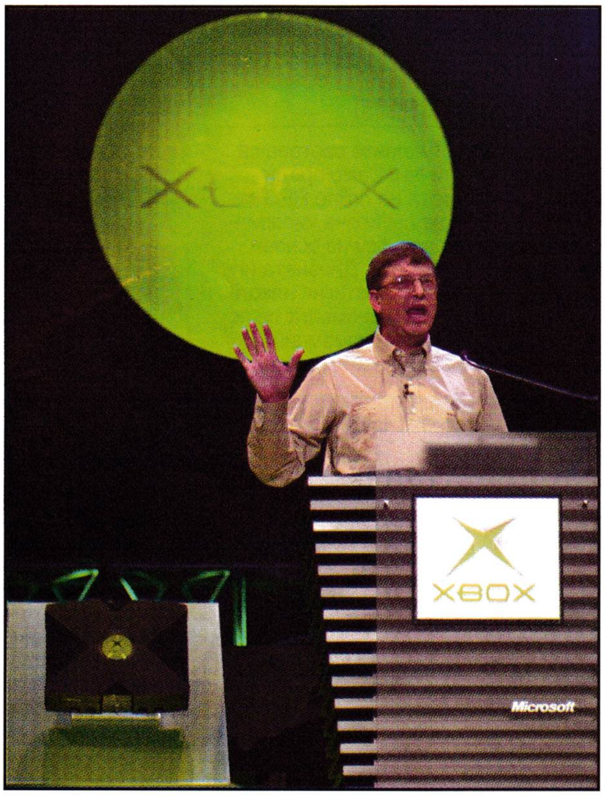
Шантави мисли за разни неща

Българинът бил песимист, гледал много да не се зори, а на всичкото отгоре всеки четвърти бил леко (или бая) мръднал. Не помня това къде го чух, но сигурно е вярно, щом казват. То сега нали почти всеки се бара специалист по народопсихология. Все едно, де. Съгласен съм. Аз с всичко се съгласявам, но гледам да си пробутам и моїто си мнение, когато мога. Паднало ми е сега, четете, а специалистите да анализират!

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Тежко ми е на душата. Знам, че не трябва да се самонаказвам или страдам заради грешките на другите, но все пак ми е болно. За StarCraft: Ghost. Не ми пука особено за тая игра, но се чувствам предаден от най-близките си. Не, не си вътлпивам чувство за вина. Blizzard са виновни, изменниците недни. Въпросът е принципен. Знам, че има хора, на които им пука, а на мен пък ми пука за тях. Следиш ли ми мисълта? Читатели са ни, хранят ни, дето се вика. А и аз като естет затварям очи и си представям евентуална корица StarCraft. Красива е и задължително в синьо-зелени краски. Не питай защо, просто така я виждам. Уви, не се очертава скоро да пишем за конзоли, а би било хубаво.

На Бил Гейтс му се родило трето дете. Да му е честито! Уплаших се, викам, то сега за това хлапе ще трябват много пари за памперси, за колеж... ще вземе да поскъпне всичко, защото, както практиката показва, каквото е добре за Microsoft, е добро за целия свят. Лъгал съм се – предколедно цената на майкрософтския Xbox (както и на другите конзоли) навсякъде в нормалните страни пада. Взех си Xbox от Германия. Хубава машинка. Трябваше да е от "Германос", но те, след като продали първата партида, решили по случая да вдигнат цените. Ако щеш! Ами не ща! Ти им подадеш пръст, те ти налапат ръката до лакътя. Аз с тези ръце хляба си вадя, ей! А, бе, с други думи – умря ми надеждата, че скоро конзолите ще наберат популярност у нас. Не са виновни само "Германос", те и тези от "Пулсар" за толкоз години не можаха името да си популяризират, какво остава за продуктите, които предлагат. През ден се обажда някой да пита откъде да си купи оригинални игри. Читатели са ни, помагам, когато мога. Надявам се не търсят Heroes 4 на български, защото още не бил готов. Сигурно ще го пуснат барабар с експанжъна... напролет. То, това с популяризирането, само с писане на статии за PlayStation 2 в компютърни списания не става. Даже обратен ефект има. Като им кажеш нещо на вътреки обаче, почват да се сърдят. Тяхна си работа. Хората по света отдавна са измислили начина, но кой породист българин ще ти взима акъл на заем?



Цената на Xbox в целия свят се понижава, а в България нараства. Българските дистрибутори не правят нищо ефективно за популяризирането на конзолите у нас. Опитите им да пробият се свеждат до публикуването на статии за PS2 в компютърни издания, което съвсем очаквано не дава положителни резултати.

Игри под наем

Би било хубаво. Купуваш си конзола, инвестицията е еднократна, а после не даваш по половин или даже цяла заплата за една оригинална игра, която ще превъртиш за два-три дни. Поне аз бих прегърнал идеята за игри под наем, стига цените да са приемливи. Току-виж и пиратството се стопило, както стана с филмите след появата на лицензираните видеотеки. Уви, при настоящия монополизъм на нашия пазар за легални игри това едва ли ще стане. Интересът клати феса, а под феса трябва да имаш нещо, за да се прецени интересът. Навързани, някак си, са нещата.

Напоследък съм много притеснен. Мой връстник от Южна Корея гушнал букета, след като участвал в 86-часов гейм-маратон (Ели, виж и ти дали съм написал "гейм" с "м" накрая. Да не стане сакатлък.). Не е време да се умира на 24 години, мисля си, та вече гледам като съм пред компютъра да затварям вратите, да не ми духа на бъбреците нещо. Не казаха на какво точно е играл. Може нещо софтуерно да е. Те, азитците, се славят със своите еротични кеустове. Вероятно нещо му е дошло в повечко на момчето. С нищо не трябва да се прекалява, иначе, както народът е казал, лакомо дупе глава затрива. Занапред ще се пазя...

Като стана дума за прекаляване, трябва да отбележа, че излезе поредната добавка за The Sims. Изгубих им бройката вече. Стана и много трудно като си пуснеш играта да намериш новото. Време е да сменят концепцията и да прекроят геймплея из основи. Аз съм пълен с идеи, както винаги, които съм готов да предложа безвъзмездно на Maxis и Electronic Arts. Така съм го измислил, че дори не е нужно да бягат от жанра, а на всичкото отгоре ще направят реклама и на другите си продукти...

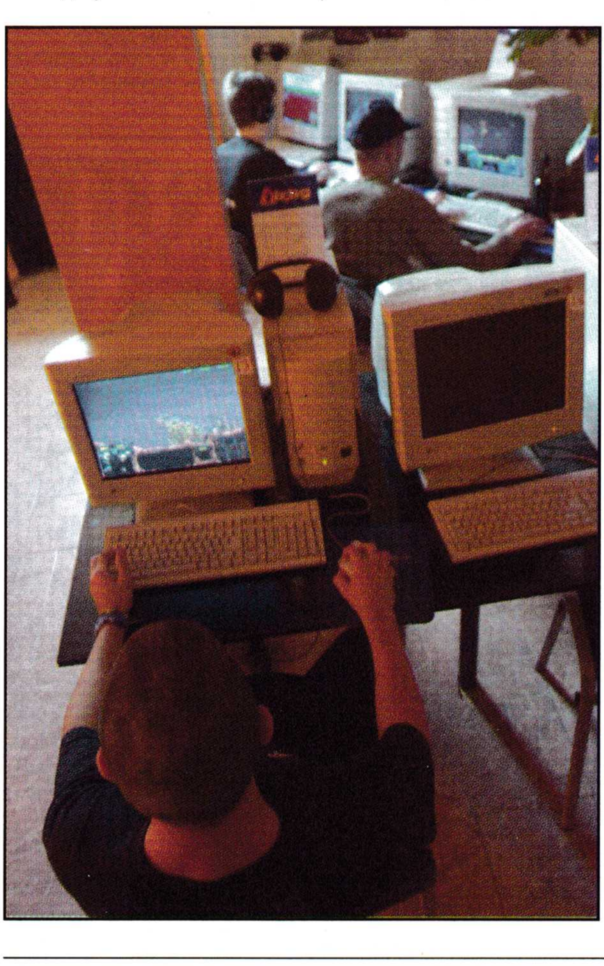
THIS IS BMX?
WANNA SEE MORE? BMXXXX.COM
THIS IS BMX?
WANNA SEE MORE? BMXXXX.COM
THIS IS BMX?
WANNA SEE MORE? BMXXXX.COM

Австралийците забраниха играта BMX XXX, тъй като нейното съдържание не отговаряло на нито една от рейтинг-системите в страната. Медии по целия свят отказаха да публикуват тези реклами.

Истински живот

The Sims: Medal of Honor – в този експанжън симчетата първо трябва да опитат да избегнат мобилизацията като шашнат наборната комисия. Напредналите играчи веднага ще се сетят да облекчат физиологичните нужди на човечето насред стаята пред смаяния поглед на всички. Не звучи много реалистично, но това е стара запазена марка на The Sims. При толкова издания как не ги научиха къде се ходи по нужда! Пфу!

Ако все пак ви признаят симчетата годни за военна служба, заминавате да участвате в битката при Нормандия. Играчите на The Sims Online ще имат шанса да се престрелят с истински немци.



24-годишен кореец се гътнал след 86-часов геймърски маратон. Изглежда и хубавите неща трябват да имат мярка.

The Sims: Need for Speed – след като в най-новия експанжън вкараха домашни любимци, редно е да бъдат добавени и автомобили. Това определено ще се хареса на геймърите от мъжки пол, а и по-лесно и бързо ще се стига до местата от Sims: Vacation. Така ще се открие мегдан за нови доходни професии като катаджии и погребални агенти (Сещате се... в случай, че симчето заспи на волана. Те къде ли не спят!).

The Sims: FIFA – отношенията ви с neighbourhood-а (съседите) ще придобият съвсем друг облик, ако има нещо като редовни квартални мачлета. Току-виж ви забележат и ви предложат спортна кариера. Жените пък ще се грижат да избират най-добрите перилни препарати, за да бъдат екипите ви винаги искрящо бели и без досадни петна.

Съвсем сериозно, Electronic Art са договорили реклами на McDonalds и Intel за Sims Online, така че е логично скоро симовете да се перат с Ariel, да премахват пърхота си с Head and Shoulders и да гонят хлебарките с Raid...

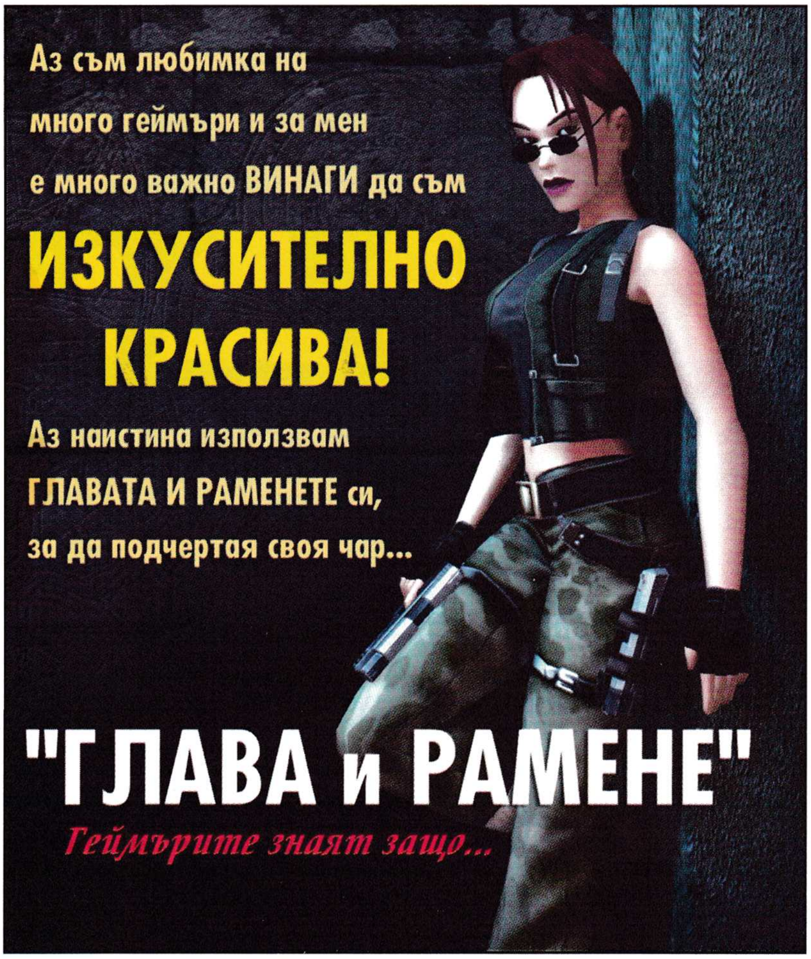
Втриса ме като си помисля, че както е тръгнало, скоро това ще се превърне в практика за всички игри. Представете си само как сте се унесли в джиткане на Tomb Raider и в най-напечения момент Лара спира, обръща се, и започва да ви убеждава в предимствата на дамските превръзки с крилца.

Като цяло няма нищо лошо да има реклами в игрите, но те в никакъв случай не бива да се натрапват, а и цените на игрите като резултат трябва да паднат. Ето, пак се меся в работите на хората. По-добре да си гледам моята работа. Като се замисля, моята работа е да оценявам работата на други, така че май нямам повод да се укорявам. Така и така съм почнал...

Без простотии, моля

В Австралия забраниха играта "BMX XXX". Някак си нормално, тъй като в центъра на нейното действие са мацки по монокини, които карат колелата си по улици, където могат

Ако Sim-овете не си променят концепцията в най-близко бъдеще, по-добре да хващат пътя.



да се видят всякакви отрепки. Можете да налетите на дрогирани, които се облекчават демонстративно върху пясъчниците на детските площадки, или други съмнителни типове, които с елементарния си речник коментират сношението на две улични кучета. Все такива глупости. Сигурен съм, че играта би се продала добре и без скандалния материал, защото има страхотна графика, удобен контрол и всички популярни режими за този тип заглавия.

От друга страна, защо пък да няма игри за пълнолетни? Не говоря за кървавите пуцалки и порно-куестовете на японците, които също влизат в категорията 18+ години, а за такива като "BMX XXX". Вярно, удобно е да се залъгваме, че всичката дрога отива в пещите на "Кремиковци" и че няма бездомни кучета, грижещи се за популацията си, но знаем, че това не е така. Знаем също, че има дори по-страшни неща. По-голямата част от геймърите иска реалистични игри и не виждам какво толкова скандално има, когато някой им ги осигури. Грозна, пошла, безвкусна – такава си е действителността, остава ни само да я осмеем. Тук искам да вметна, че би било жалко, ако което и да е заглавие разчита да се продаде само заради простотийките, които съдържа. Иначе съм твърдо "за" уместните голотии и балансираните майтапи за пълнолетните. Рейтинг системите ясно маркират кой продукт за каква възраст на аудиторията е насочен – поне теоретично проблеми не би трябвало да има. Ако някой продава цигари, алкохол, филми и игри за възрастни на деца, то той би трябвало да понесе съдебна отговорност, както всъщност и става, поне в земите отвъд западната ни граница.

Много сме, силни сме, но не достатъчно

Напоследък не спя добре. Не ме мъчи гузна съвест, не прекалявам и с кафето. Казват, че гениите страдали от инсомния – Айнщайн и Наполеон почивали само по четири часа на денонощие. Казвам го не защото се имам за гений, а чисто информативно и като встъпление за финалната част на статията. През времето за пълноценен сън ходя по разни интересни сайтове и чатя с още по-интересни хора. Едните са закоравели геймъри, а другите правят игри за въпросните геймъри. В началото ми беше доста дискомфортно. Чувствах се като висящ без предпазни въжета над една голяма пропаст. Пропаст, разделяща създатели на игри от играещи игри. Беше ми трудно да проумея как може създателите да са толкова далече от играещите. Звучеше необяснимо. Нали първите трябва да разбират вторите и да работят за тях? Теоретически е така, но на практика който плаща, той поръчва музиката. А в повечето случаи разработчиците са зависими от дистрибуторите. Последните, както се сещате, имат свое виждане за нещата и са в склонни да слушат само за състоянието на банковите си сметки, а не за желанията на тези, които ги пълнят. Но за грозните и хубави страни на геймърската индустрия ще ви разкажа в един от следващите броеве в цяла статия, посветена на тази тема.

Надявам се, че рекламите, които планират за игрите няма да изглеждат по този начин.

В заключение ще добавя само, че е излишно да губите времето си с петиции и други подобни начинания. Ние, геймърите, може да сме едно многобройно общество, да събираме хиляди подписи в подкрепа на дадена кауза, обаче обикновено решаващите фактори са други. Знам, че много от вас са разочаровани от решенията някои игри като StarCraft: Ghost да не излизат за компютър, но имам всички основания да вярвам, че петициите не ще променят вече сключените договори.

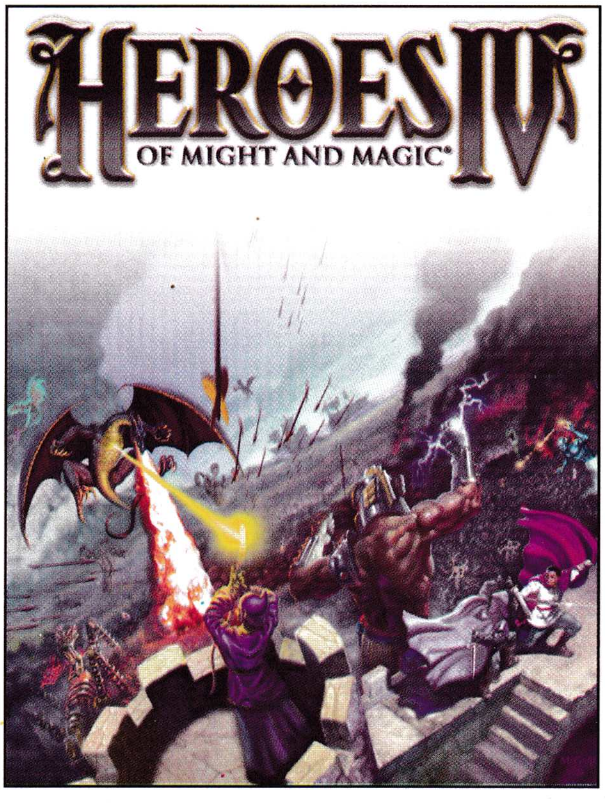
Един познат от маркетинговия отдел на Midway (фирмата зад MK: Deadly Alliance – друга игра, която до момента не е обявена официално за PC, въпреки че предишните серии излизаха и за тази платформа) наскоро без заобикалки ми каза: "It's all about the Benjamins". Тоест, ако преценят, че има пари в евентуална PC-версия, ще направят такава, ако не... истинските фенове ще намерят начин да я играят на конзолите.

Предполагам със SC: Ghost нещата стоят по сходен начин. Не бих се изненадал, ако Blizzard са получили толкова кеш за ексклузивните конзолни версии, колкото биха получили от продажбите на вариант за PC. Бизнесът си е бизнес, а парите не миришат...

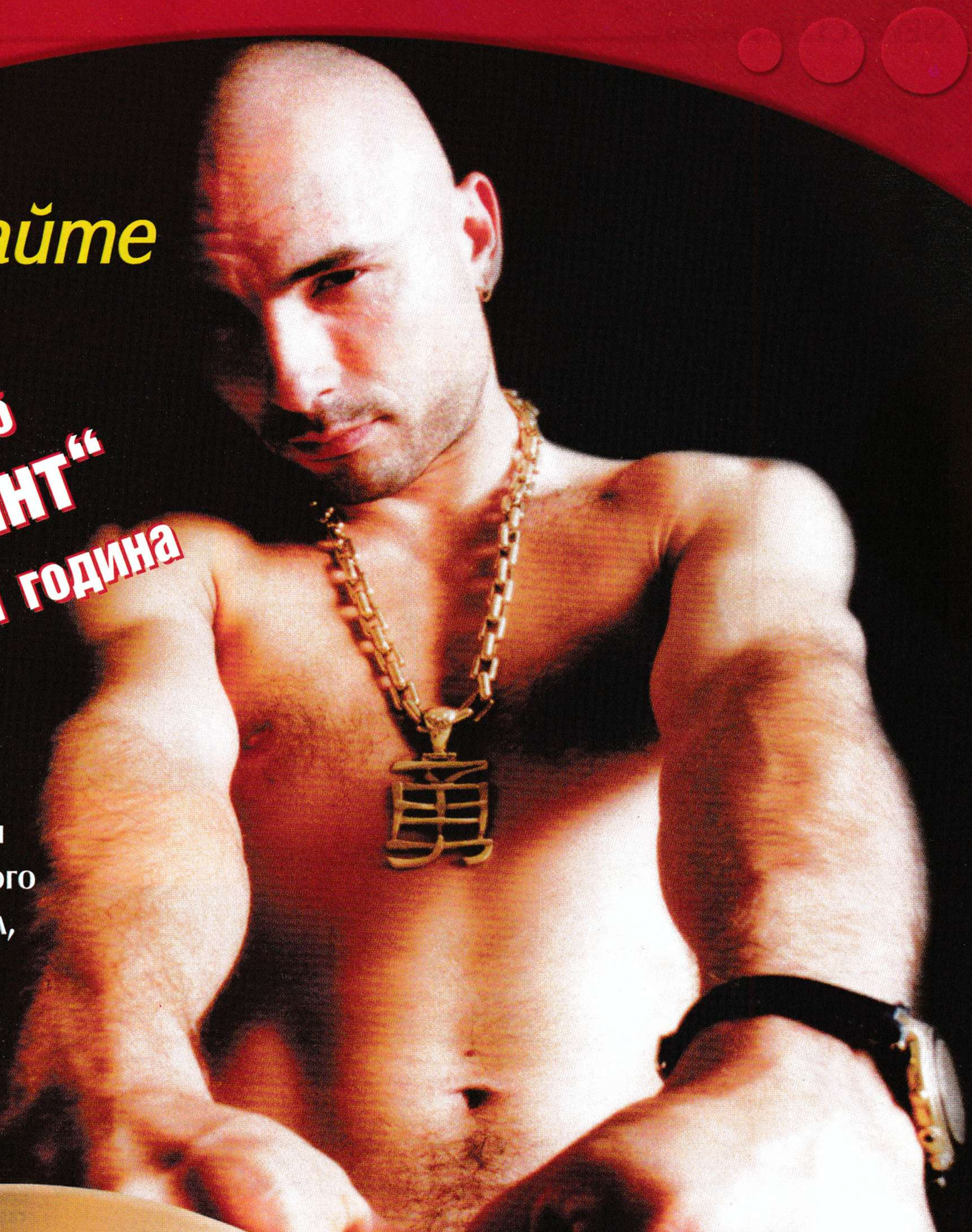
И все пак къде са българските герои? Свиквайте с мисълта, че те, може би, никога няма да се появят.

Все пак имайте предвид, че нещата имат хубавото свойство да се променят във времето. Днес може да се твърди едно, утре друго.

Щях да забравя – когато правите геймърски маратони, почивайте си на 85-ия час!



Празнувайте
с нас!



Интернет-клуб
„Лабиринт“
навършва 1 година

Заповядайте
на специалния купон
на 30 ноември с много
награди от Мобилтел,
Red Bull, Heineken
и PC Club.

LABYRINTH

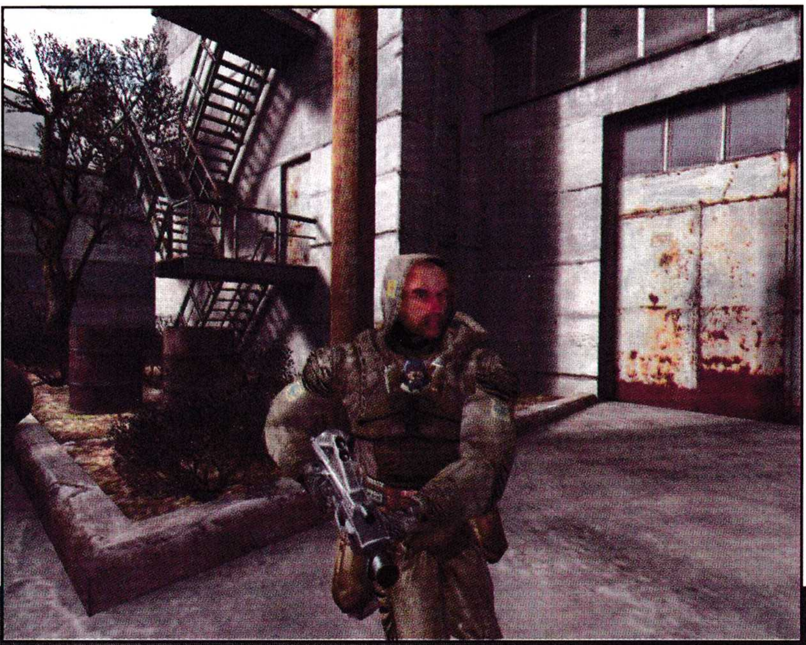
Специални гости:
DJ Станчо и хората
от **Sniper Records**

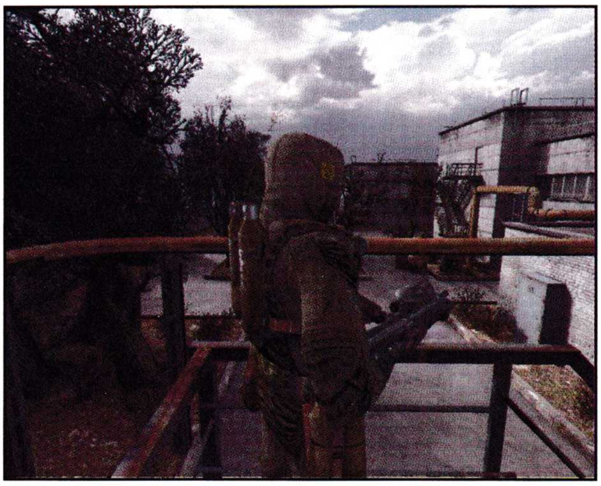
ул. Костенски водопад 58; тел.: 958 31 33

SNIPER
RECORDS

S.T.A.L.K.E.R.
OBLIVION LOST

■ GSC Game World ■ www.gsc-game.com ■ 3D Action с елементи на RPG ■ TRD: 2003



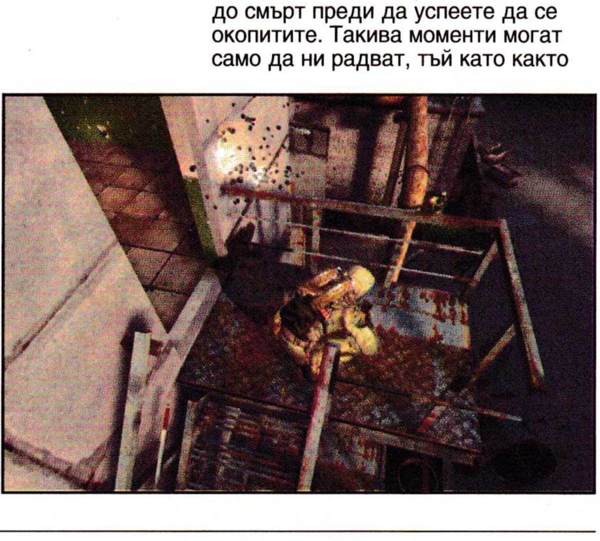


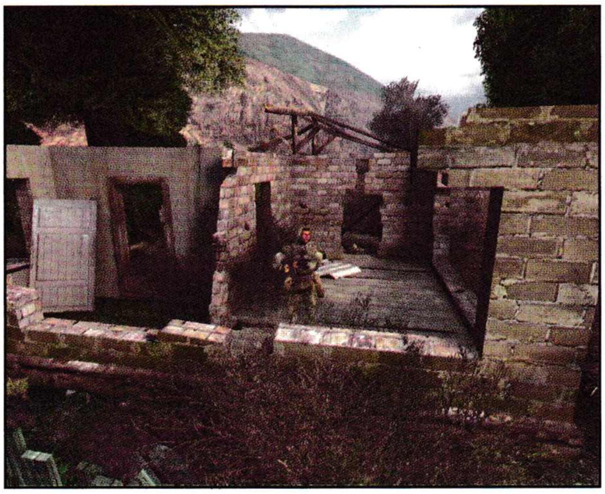
Сюжетът на S.T.A.L.K.E.R. определено е интересен и привлича вниманието точно толкова, колкото го прави всяко друго заглавие, в което става въпрос за ядрени катастрофи, след които познатият свят се превръща в доста опасно място за живеене, странно и непознато като някоя друга планета. Според историята в недалечното бъдеще при неизяснени обстоятелства Чернобилската атомна електроцентрала избухва за втори път и отново избълва неизмерими количества радиация върху околния свят. В последствие, в десеткилометровия периметър на централата се оформя The Zone – район, белязан от опустошения, мутации, природни аномалии и други смъртоносни за повечето хора опасности. Редовно научни експедиции завършват трагично, а военните са отцепили района в опит да потулят случилото се. Въпреки риска обаче все пак се намират авантюристи, които навлизат в Зоната и изследват странната посока, в която е поела еволюцията на територията ѝ.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Тези хора стават известни като stalker-и, и както може да се досетите, в играта вие ще поемете ролята на един от тях. Информацията и предметите, с които ще се сдобивате в Зоната, ще ви служат като основно средство за размяна, чрез което можете да се сдобиете с нови оръжия и полезни пособия. Системата за размяна ще придаде на геймплея доста свежест и в комбинация с нелинейния сюжет с няколко възможни завършека би придала на играта интересна дълбочина, характерна повече за RPG-заглавията, отколкото за 3D-екшъните. Като потвърждение на тези подозрения идват и твърденията на разработчиците за значението на NPC-тата – независимо дали са хора или мутанти, взаимодействието с персонажите в играта ще бъде сложно и динамично, а не просто скриптирано. Така например търговец, който по някаква причина не ви харесва, ще се опита да ви смъкне кожата или въобще ще откаже да прави сделки с вас. Взаимодействието с персонажите няма да става директно чрез диалози – за да започнете разговор с някого, например първо трябва да използвате предварително зададената фраза, за да го уведомите за намеренията и желанията си. Тези фрази ще включват както предложения за разговор, така и обиди и бойни викове, на които противниците и персонажите ще реагират подобаващо. Някои от живите същества в Зоната пък ще бъдат достатъчно агресивни, за да ви нападат просто защото така им харесва. Според разработчиците върху AI-то се работи усилено – съществата и хората в играта ще имат виртуални слух и зрение, както и сложни модели на поведение. Например джуджетата-мутанти ще бъдат извънредно агресивни, и ще използват някои доста интересни похвати срещу вас. Телекинетичните им способности ще им позволяват да ви замерят с разнообразни предмети, както и да имитират движение и да отварят и затварят врати от разстояние, а когато попаднат под огъня ви, обикновено изпадат в истерия и се държат непредсказуемо – могат да се прикрият, **да се престорят на умрели или просто да се хвърлят сляпо в самоубийствена атака**

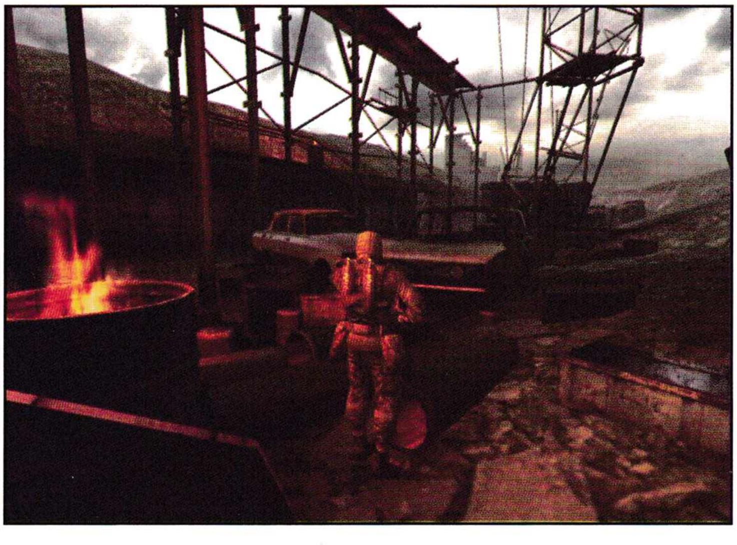
Плъховете пък, иначе относително безобидни животинки, ще добиват допълнителен кураж, когато числеността им нарасне достатъчно и когато ви нападнат в голяма група, ще бъдат смъртоносна сила, способна буквално да ви залее и да ви изяде живи. Авторите описват следния сценарий: влизате в изоставена къща. Стените са разкъртени, по пода има дупки. В тъмнината на дупките ви се струва, че виждате някакво блещукане. Приближавате плахо, надзъртате в един от отворите и в следващия момент от тъмнината се изливат стотици плъхове, които ви събарят и нахапват до смърт преди да успеете да се окопитите. Такива моменти могат само да ни радват, тъй като както

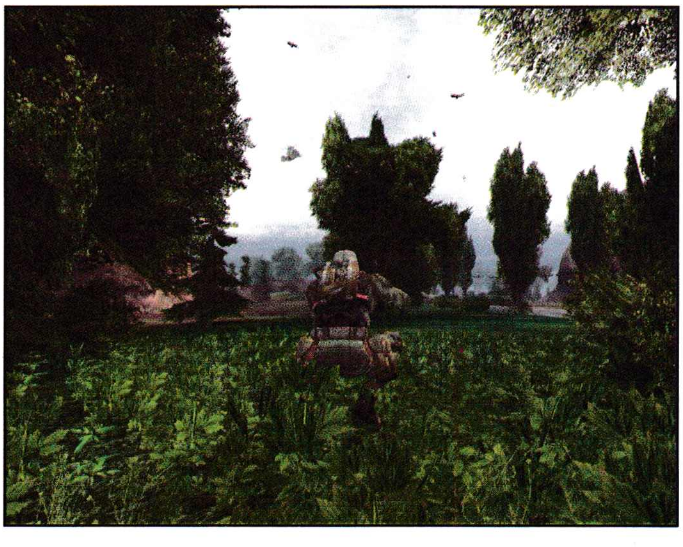




изглежда авторите залагат до известна степен и на страховитостта на атмосферата в играта. За да изглежда достоверно районът около централата в 20-те нива (които ще пресъздават местности със средна площ 1 кв.км.), разработчиците са предприели обиколка из поразените от радиацията и обезлюдени местности. Опразнените след спешната евакуация в деня след катастрофата градове Припят и Чернобил, "Червената гора", гробището за "мръсна" (чернобилската дума за прекалено облъчена) транспортна техника, както и самата централа ще бъдат реалистично пресъздадени и посещаеми места в играта. Тук му е мястото да ви обърна отново внимание към факта, че играта няма да бъде линейна – преминаването от едно ниво към друго няма да бъде ограничено чрез някаква строга последователност, в резултат от което човек ще може да ги изследва всичките както и когато си поиска. Някои местности обаче ще крият твърде много опасности за новака stalker, като какъвто започвате, и няма да е зле да ги избягвате докато не си подсигурите нужната екипировка. Например на много места ще има аномални зони, които ще бъдат смъртоносни при навлизане в тях, а пък и ще бъдат трудно откриваеми с просто око. На по-късните етапи играчът ще има достъп до сложна техника, способна да открива и показва точно местоположението и вида на аномалните зони, но в началото ще трябва да си отваряте очите за неща като леко трептене във въздуха, лека мъгла, трупове на хора и животни, попаднали в зоната, и т.н.. Необичайни свойства ще имат и артефактите, които ще събирате – някои от тях ще бъдат ключови за историята, други ще се генерират случайно и могат да представляват практически всякакви предмети – дори камъни и стари пирони. Ще трябва да ги носите на стар stalker, който се крие извън Зоната и продава артефактите на различни военни и научни организации, като снабдява работещите за него "действащи" stalker-и с оръжия и екипировка. Те се очертава да бъдат необичайно разнообразни като за 3D action. Предметите например включват всевъзможни полезни за всеки stalker помагала – специални контейнери за артефактите, детектори за аномалните зони, защитни облекла и маски и т.н. Оръжията ще бъдат не по-малко разнообразни и ще включват всевъзможни нарязани и гладкоцевни пушкала с всевъзможни видове амуниции. Цялата екипировка ще се носи в раница с максимален товар 40 кг. Така теглото и размерът на предметите, които смятате да вземете със себе си, се превръщат във фактор, с който просто ще ви се наложи да се съобразявате. Според авторите оптималното разпределение на товара ще бъде не повече от 2-3 вида оръжия, голямо количество муниции, и само най-нужната екипировка. За да използвате даден предмет (независимо дали е предмет или оръжие), трябва да го извадите от раницата и да го вземете в ръце, като оръжията ще могат да се използват в прословутия guns akimbo режим – по едно във всяка ръка. За подобаващи визуални ефекти руснаците разчитат на собствения си енджин X-Ray, който и в действителност работи толкова добре, колкото изглеждат скрийншотовете и филмчетата с геймплей, може и да не посрами играта. Прехвърляйки набързо доста дългия списък с ключовите способности на енджина, стигнах до заключението, че възможностите на съвременните видеокарти ще се използват що-годе пълноценно. Броят на полигоните за моделите на персонажите ще варира от 5 до 10 хиляди, а общият брой във всяка една сцена ще е над 100 000 (от GSC обещават 60 кадъра в секунда на компютър от среден клас, макар че не уточняват какво точно разбират под "среден клас"). Ще се поддържат и използват всички T&L възможности на DirectX8 съвместимите карти. Вече задължителни екстри като скелетна анимация и реални сенки също са налице. От скрийншотите и филмчето от играта се вижда, че енджинът успява да се справи доста добре и с пресъздаването на растителност – избуялата по обширните поляни трева е достатъчно висока, за да прикрие залегнал човек; дърветата и храстите също изглеждат много добре. Възможностите на енджина обаче не свършват дотук – според създателите му той има реалистичен физически модел, предлага интересни възможности за звука (ще ми е любопитно да чуя дали частичният wave tracing ще предлага достоверно пресъздаване на измененията на звука, причинени от взаимодействието му с околната среда), дава възможност на програмистите да реализират мощен изкуствен интелект и има добри възможности за създаване на mod-ове. Всички тези неща звучат доста смело и ще ми е много любопитно дали енджинът на руснаците ще оправдае влаганите в него надежди и очаквания. А те, както и тези към играта, като цяло са доста високи. И според мен поне има защо – играта има огромен потенциал и уникален замисъл, съчетаващ много от най-интригуващите елементи на 3D-екшъните и RPG-тата.

Нивото на свобода на действията и реализмът в пресъздаването на цял един интерактивен свят (макар и ограничен в 20-те квадратни километра площ на Зоната) с разнообразна флора и фауна биха могли да превърнат S.T.A.L.K.E.R. в една от най-оригиналните игри, излизали през последните години. Дали това ще стане обаче, ще разберем едва когато играта излезе.





SOLDIERS OF ANARCHY

Какво искате да взривите днес?

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	8	8	8

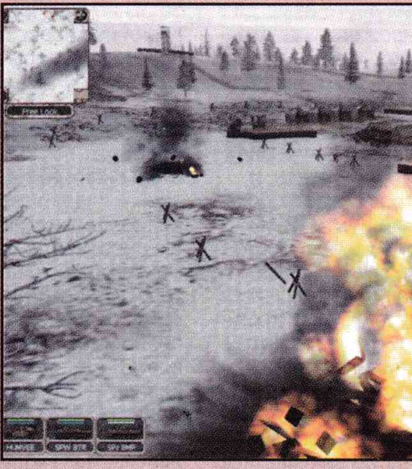
■ Silver Style Entertainment ■ www.soldiers-of-anarchy.com ■ 1 CD
■ tactical combat game ■ PIII 600, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video

2014 година – точно десет години след края на света. Или поне краят на онзи свят, който познавахме, подреденото консуматорско общество, в което хората си купуват чипс от денонощните магазини, разхождат кучетата в парка, плюскат пуканки пред телевизора и си лягат с твърдата увереност, че ще успеят да се събудят на следващата сутрин... Всичко започна с вируса SGDS – Синдрома на Спонтанна Дегенерация на Геномите – Мрачният Жетвар, заличил стария свят с един замах на черната си коса.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Никой не знае откъде се появи SGDS – говори се, че бил плод на сътрудничество между Русия, Европа и Америка в името на борбата със световния тероризъм. Каква ирония – излиза, че сме изкопали собствения си гроб. Първата жертва на болестта бе в Токио – обезобразен мъж, приличащ повече на парче месо, отколкото на човешко същество, починал след двуседмични мъки, за развлечение на гледащия CNN и дъвчещ пуканки западен свят. Това бе началото на края – последваха подобни сигнали от Москва, Берлин, Лондон, Париж, Лос Анджелис... Опитите на властите да наложат карантина бяха неуспешни – военното положение в Москва, пословичният "разстрел" в Берлин, в който бяха убити над 100 цивилни, опитващи се нелегално да напуснат карантинираната зона, дори двете тактически ядрени бомби, които отчаяните французи пуснаха над собствената си столица...

Ние – един немец, един американец и няколко руснаци, оцеляхме под земята във военно-изследователски бункер, без да зърнем синьото небе нито веднъж през последните десет години. Последната радиостанция замлъкна толкова отдавна, че тези десет години ми изглеждат като няколко века... Време е да излезем навън, за добро или за зло, преди скуката да е разяла последните остатъци от нашия разум.

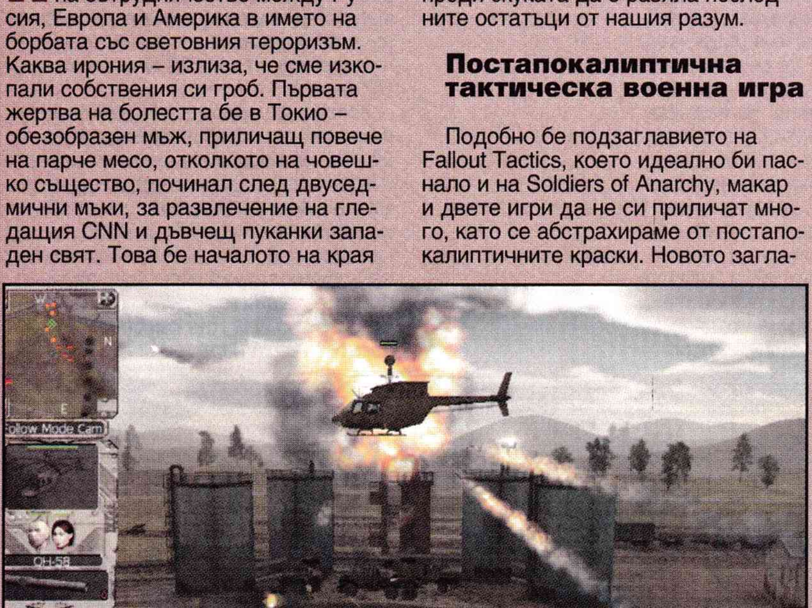


Поне от липса на експлозии не можем да се оплачем.

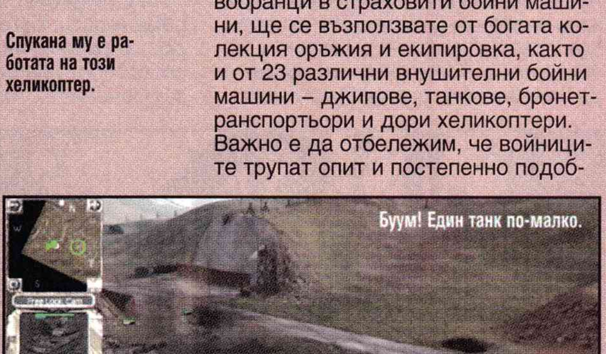
Постапокалиптична тактическа военна игра

Подобно бе подзаглавието на Fallout Tactics, което идеално би паснало и на Soldiers of Anarchy, макар и двете игри да не си приличат много, като се абстрахираме от постапокалиптичните краски. Новото заглавие е творение на немската компания Silver Style и е издържано изцяло в три измерения. Целта на играта е да изпълнявате успешно поредица от мисии с вашия малък екип войници. Геймплеят е релновремеви, а развитието на историята е нелинейно и зависи до голяма степен от вашите действия и решения. Много мисии могат да бъдат изпълнени успешно по няколко различни начина.

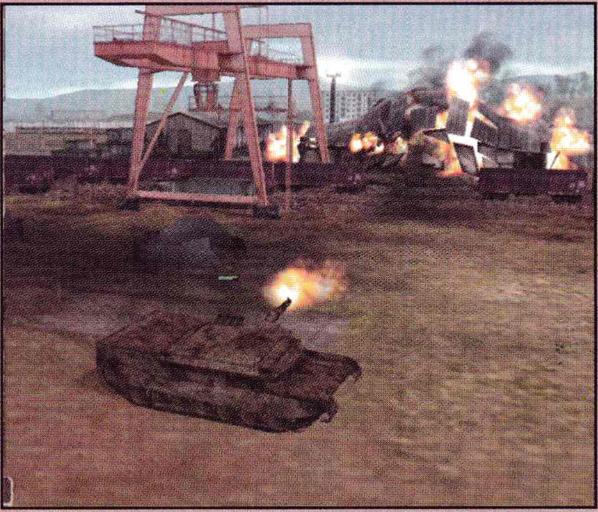
За да превърнете жалките си новобранци в страховити бойни машини, ще се възползвате от богата колекция оръжия и екипировка, както и от 23 различни внушителни бойни машини – джипове, танкове, бронетранспортьори и дори хеликоптери. Важно е да отбележим, че войниците трупат опит и постепенно подоб-



Спукана му е работата на този хеликоптер.



Буум! Един танк по-малко.



Купи ми мамо, танк... Да убия Ленчето, дето ми изневери.

ряват своите качества, което в играта се представя чрез повишаването им във военен чин. На петото и десетото ниво на опит ще можете да им изберете по едно специално качество – медик, експерт по експлозиви, специалист с леки или тежки оръжия, снайперист или атлет.

Важно е да запомните, че не винаги грубата сила е решението на проблемите ви – често ви се налага да използвате възможностите за промъкване и пълзене на вашите войници и да минавате мисиите в характерния "командо-стил" (но не този от филмите на бате Арни). Правилното използване на предметите, които ще откриете, също е от първостепенна важност – често само една граната или "коктейл Молотов" може да разсече Гордиевия възел на някоя привидно безизходна ситуация.

Играта е доста интересна и вероятно ще допадне на повечето любители на тактическите игри. Физическият модел не е свръхреалистичен, както твърдят авторите, но все пак е достатъчно добър. Особено ми допадна фактът, че практически всеки солиден обект може да бъде взривен. Времевите ефекти (ден и нощ, мъгла, дъжд) оказват директно влияние върху геймплея – например зрението на единиците през нощта е редуцирано, освен ако не разполагат с прибори за нощно виждане, а една буря би затруднила сериозно управлението на летящите единици.

Графиката е незадоволителна

Предвид доста високите системни изисквания на Soldiers of Anarchy, потребителите имат всички основания да се оплакват от грозноватия външен вид. Конкретно портретите на единиците ви повече приличат на някакви извънземни, отколкото на човешки същества. В триизмерната графика на самата игра нивото на детайлност не е голямо. За капак на всичко вероятно ще ви се наложи да го намалите допълнително, освен ако нямате много модерна машина, защото играта е доста лакома за системни ресурси.

Могат да бъдат отправени и други по-дребни критики – например патфайндингът на единиците е отвратителен. Често те тръгваха точно в обратната посока на тази, която им бях указал, като при това на пътя им очевидно нямаше никакви препятствия. Едва ли е редно толкова елементарен бъг да се допуска в една иначе увлекателна и приятна игра. Като заговорих за бъгове – играта има навика да блокира беспричинно, така че ви съветвам да се записвате често.

Но стига толкова критика – да се върнем към суперлативите. Авторите заслужават нещо повече от потупване по рамото, затова че са измислили интересна нелинейна история, която да свързва отделните мисии. Музиката в Soldiers of Anarchy си пасва добре с екшъна, макар че ми се струва, че общият брой на парчетата е относително малък. Тя е дело на неизвестната за мен тричленна банда Drone, чийто сайт можете да посетите на адрес www.droneband.com .

Като цяло Soldiers of Anarchy е съвсем прилична игра, макар и да не може да се впише сред суперхитовете. Препоръчвам на любителите на тактическите игри поне да я пробват, стига да са готови да преглътнат някои дребни разочарования.

УЛ. ШИШМАН 27 – СРЕЩУ 7 СОУ / ТЕЛ: 981 23 21 / WWW.NEXTLEVEL.BG

NEXT LEVEL
INTERNET & GAME CLUB

ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ
50 МОЩНИ КОМПЮТЪРА
КЛИМАТИК

ИГРИ
- 3D SHOOTERS
- ADVENTURES
- STRATEGY
- SPORT
- RACING
- RPG

1 ЧАС – 1 ЛЕВ
СУТРЕШНА МРЕЖА – 2 ЛЕВА
НОЩНА МРЕЖА – 5 ЛЕВА

CPU T-BIRD 1200 MHZ
512 MB RAM
GEFORCE 2 MX400 64M
17" LG FLATRON

100MB ВРЪЗКА ДО Lendoff

ТАЛОН
ЗА БЕЗПЛАТЕН 1 ЧАС
ИГРИ ИЛИ ИНТЕРНЕТ

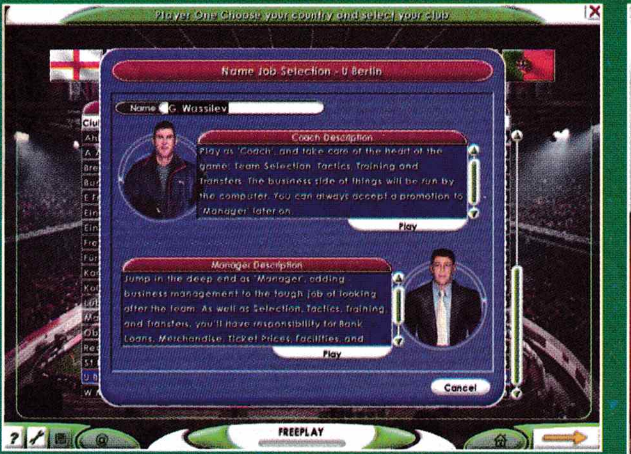
ПОЛЗВАТЕ 2 ЧАСА
ПЛАЩАТЕ 1 ЧАС
NEXT LEVEL

Нашата система

FourFourTwo

Touchline Passion

■ SCI Games ■ www.sci.co.uk ■ P3 500 MHz, 64 RAM, 3D Video ■ manager ■ 1 CD

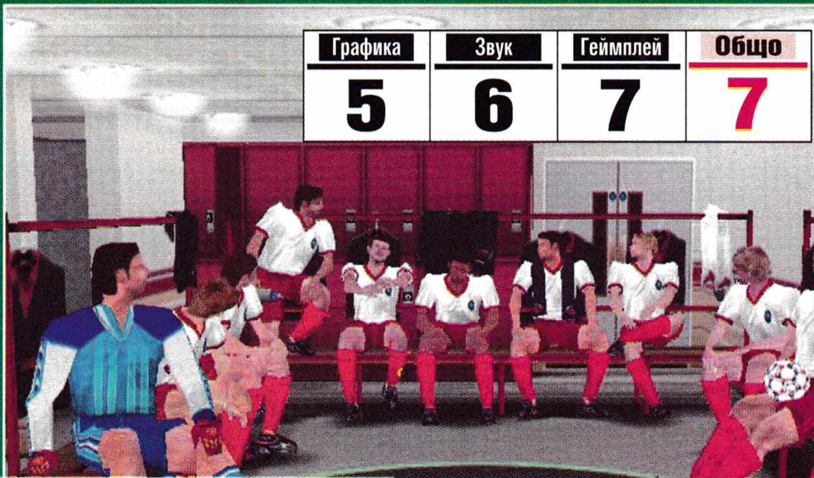

Player One Choose your country and select your club
Name Job Selection - U Berlin
Name
G. Wassilev
Coach Description
Play
Manager Description
Play
Cancel
FREEPLAY

Play as 'Coach', and take care of the heart of the game: Team Selection, Tactics, Training and Transfers. The business side of things will be run by the computer. You can always accept a promotion to 'Manager' later on.

Jump in the deep end as 'Manager', adding business management to the tough job of looking after the team. As well as Selection, Tactics, Training and Transfers, you'll have responsibility for Bank Loans, Merchandise, Ticket Prices, Facilities, and

Като треньор ще се занимавате само със спортни въпроси, докато мениджърът е затрупан и с ежедневни икономически проблеми.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
5	6	7	7


H. Koilov
Urgency
Slow
Fast
Aggression
Low
High
Passing
Short
Long
Shooting
Cautious
On Sight
Marking
Loose
Tight

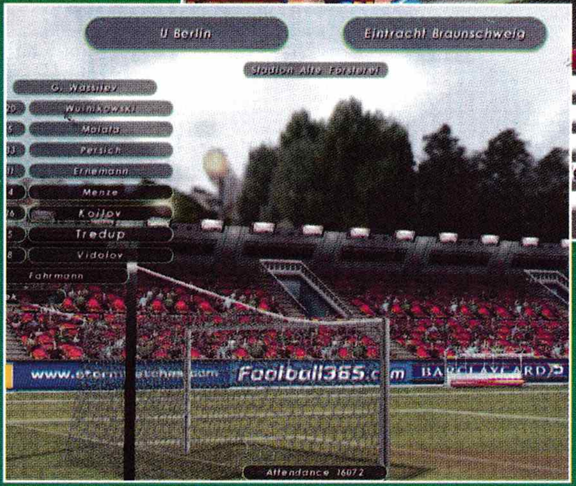
Преди всеки мач и на полувремето имате разбор с целия състав, на който поставяте индивидуалните тактически задачи и определяте общата нагласа на отбора за мача.

Напоследък системата 4-4-2 е изключително модерна в европейския футбол. Вероятно именно поради тази причина SCI Games са избрали именно това леко странно за игра име за техния нов футболен мениджър.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Още преди да премина към самата игра, искам да ви успокоя, че в новия мениджър на SCI нито Зума има тежката дума, както се пееше в едноименната чалга, нито пък някой ще ви кара да построявате вашите футболисти през цялото време по модела 4-4-2.

В интерес на истината трябва да отбележа, че "4-4-2: Touchline Passion" определено има своя чар. В началото имате избор между свободна кариера на треньор или мениджър, изпълняването на определени задачи от типа на класиране на даден отбор в по-горна дивизия или пък можете да поемете кормилото на някой исторически състав от миналото. След като изберете режим на игра, ви очаква следващото фундаментално решение - дали да бъдете само треньор или ще се правите и на мениджър. В първия случай по време на играта се занимавате единствено със спортно-техническата част на нещата от типа на тренировки, трансфери, подредба на отбора за следващия мач, надъхване на играчите и т.н. Във втория случай имате удоволствието към това да добавите и цялата икономика на клуба. За радост покупката на чорапи за играчите не се появява в листата с ваши задължения в нито един от двата варианта и задълженията ви не се израждат в дребнава бюрократщина.


U Berlin
Eintracht Braunschweig
Stadion Alte Försterei
G. Wassilev
Wuinkowski
Malata
Persich
Ernemann
Menze
Koilov
Tredup
Vidolov
Fahrmann
Football365.com
BARCLAYCARD
Attendance 16072

"Старото лесничейство" е пълно за поредния домакински успех на "Унион" и българите в състава.

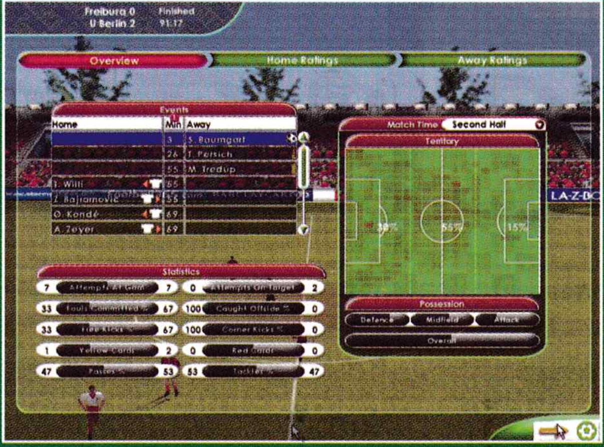
След като изберете каква кариера ще гоните, остава само да си харесате състав от някое от големите европейски първенства и купонът започва. За съжаление и в "4-4-2" българската Висша лига отсъства и явно мераклиите да водят към европейски подвизи родни отбори ще трябва да почакат до излизането на Championship Manager 4. Единственото родно, което открих, бе Георги Василев и воденият него "Унион", който освен всичко друго е пълен с български футболисти. За радост уволнението на Василев стана след излизането на играта, така че в нея все още всичко си е наред в "Старото лесничейство". Да се върнем обаче към играта. След избора на отбор ви очаква и ....

първата пресконференция

Трябва да отбележа, че този компонент е реализиран изключително добре. Журналистите точно като в истинския живот ви разпъват на кръст с неудобни въпроси. И докато

ТАЛОН
ЗА БЕЗПЛАТЕН 1 ЧАС
ИГРИ ИЛИ ИНТЕРНЕТ
ПОЛЗВАТЕ 2 ЧАСА
ПЛАЩАТЕ 1 ЧАС
NEXT LEVEL

в началото въпросите са най-вече на тема вашите цели с отбора през настоящия сезон, след първата загуба има доста да се потите да обяснявате защо вашите момъци са се изднили на терена. Контактите с медиите са от изключително значение в няколко аспекта. От тях зависи в голяма степен дали запалянковците ще ви харесват. Най-общо казано, ако се изпокарате с местните спортни коментатори, ви очакват разгромни материали във вестниците и по телевизията, а те пък водят до намаляване на доверието във вас. Също така трябва доста да внимавате как коментирате на пресконференциите играта на вашите момчета. Една остра критика в неправилен момент може да доведе до рязък спад в морала на отбора, а това, както знаем, рядко води до добри резултати в мачовете. От друга страна, ако се направите на пълен закрилник, след всяка издънка можете да се окажете шеф на банда разглезени нехранимайковци, които живеят с чувство на пълна безнаказаност. Въобще вкарването на общуването с медиите допринася изключителен колорит на този мениджър и в голяма степен вдига неговата атрактивност.


Freiburg 0 Finished
U Berlin 2 91:17
Overview
Home Ratings
Away Ratings
Events
Home
Min
Away
3 S. Baumgart
26 T. Persich
55 M. Tredup
T. Willi 55
Z. Bajramovic 55
O. Kondé 69
A. Zeyer 69
Match Time
Second Half
Territory
30%
55%
15%
Statistics
7 Attempts At Goal 7
0 Attempts On Target 2
33 Fouls Committed % 67
100 Caught Offside % 0
33 Free Kicks % 67
100 Corner Kicks % 0
1 Yellow Cards 2
0 Red Cards 0
47 Passes % 53
53 Tackles % 47
Possession
Defence
Midfield
Attack
Overall
LA-Z-BO

Мачовете са представени с 3D-графика, която обаче е далеч от най-доброто в жанра.

След всеки мач ви очаква подробна статистика за изявите на вашите момчета.

Останалата част от "4-4-2: Touchline Passion" си е стандартна работа. Преди мач определяте състава и схемата и след това имате възможност да гледате самата среща в доста посредствена 3D-перспектива. По време на мача освен чрез смени и тактически промени, можете да въздействате на играчите и чрез **характерните за темпераментни треньори като Вили Вуцов и Херо крясъци**

Това е доста забавно, още повече като се има предвид, че най-важните крясъци си ги имате и на hotkeys. Така например можете да ревнете на вашите юнаци да ударят теслата на противников състезател, да се затворят в наказателното поле, да се юрнат на щурм и още много други подобни. Не че нещо особено се променя на терена, но поне атмосфера за мач се създава. Останалата част на играта на SCI Games не блести с нищо особено, но и не се отличава с някакви издънки, така че феновете на футболните мениджъри с чиста съвест могат да се позабавляват няколко седмици с тази игра, докато чакат излизането на Championship Manager 4.

Плюсове:	Минуси:
■ Пресконференции.	■ Слаби графика и звук.
■ Интересен геймплей.	■ Малко първенства.

GAME CLUB
DIABLO
Game club DIABLO
5, 19
МАКЕДОНИЯ
Дамян Груев
СТАМБОЛИЙСКИ
6, 8, 9, 12
ХРИСТО БОТЕВ
P
Алабин
Позитано
АЛЕКСАНДЪР

Промоция

Всеки ден в часовете от:

08:30 до 09:00 – безплатно
09:00 до 11:00 – 1 лв.
11:00 до 14:00 – 2,50 лв.
14:00 до 15:00 – безплатно
00:00 до 08:00 – 0,7 лв./час
02:00 до 02:30 - безплатно
03:00 до 03:30 - безплатно
04:00 до 04:30 - безплатно

Мощни геймърски конфигурации (AMD Palomino 1800)
Високоскоростна мрежа за потребителите на интернет Оптична връзка
Разнообразни игри (нови и класика) Собствени CS сървъри
Връзка със сървърите на: Опти Лан, Виртуален Свят, Матрицата и Headoff
Перфектна игра (без ЛАГ) на Диабло в Battlenet
Ползване на free.techno-link.com
Адрес: Бул."Христо Ботев" 46 /ъгъла с ул."Позитано"/, тел.9867471

Archangel

Sanitarium, SoulReaver, Daikatana и Thief в едно

■ Metropolis Software/Jowood ■ www.archangel-online.com ■ PII 600, 128 MB RAM ■ action-adventure ■ 1 CD

rd of the Light. If you like I can change you into a ghost. Servants of darkness
ill not see you coming and you will be able to fight them with the power of your
spir t higher.

Тази игра няма да има успех. И геймърите няма с нетърпение да очакват излизането на Archangel 2. Със сигурност ще има някакви фенове, тъй като не е безнадеждна и в нея има няколко добри попадения... Но винаги при подобни случаи започвам да си задавам въпроса ЗАЩО?

Генко Велев
G_velev@pcclub-bg.com

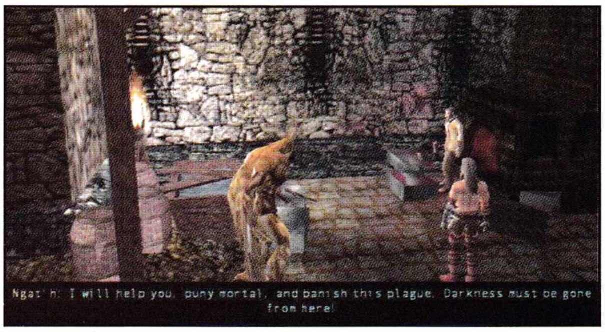
ЗАЩО тази игра е практически опропастена? Личи си, че в нея са хвърлени много пари и труд и не е някоя игра от тези, които се създават за по три дена! Въпреки това в нея има най-елементарни недостатъци – и то недостатъци, които могат да бъдат посочени от всеки дванадесетгодишен геймър и е съвсем лесно да не се допуснат изобщо. Въобще за кой ли пореден път си спомням едно интервю на двама дизайнери на игри, които на въпроса "А вие кои игри играете?" заявиха високомерно "Ние не играем игри, ние сме ТВОРЦИ". Познайте дали някой е чувал нещо за тези "творци" през последните години!

За съжаление и тази игра попада в същата категория – създадена от творци-теоретици, които нагледно са чертали схеми и са обяснявали как по време на битка, когато героят ви е заобиколен от трима дебелоглави дебили, е много лесно да зарежете битката и да почнете да шракате по клавишите, опитвайки се да боравите с наличните в инвентара ви предмети, специални умения и магии... Нагоре, наляво, два пъти надолу... Почти като нареждане на кубчето на Рубик (ако помните тази популярна играчка от преди 20 години)...

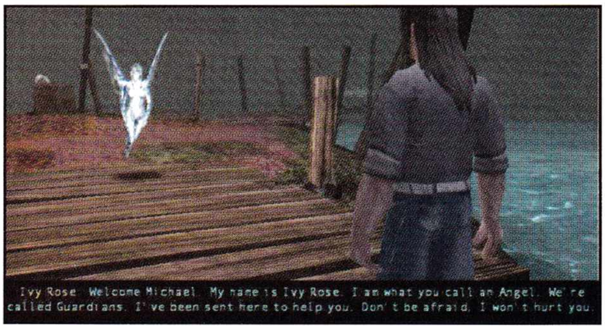
Всъщност този

нескопасан интерфейс

е и най-големият недостатък на играта. На теория по подразбиране придвижвате героя с лявата ръка и клавиатурата и се биете с дясната ръка и мишката. Освен това имате hotkeys за оръжията и за някои други действия... Може и да изглежда добре на теория – ама на практика е отврат! Наистина имате възможност да промените някои от клавишите –



Ngat'h: I will help you, puny mortal, and banish this plague. Darkness must be gone from here!



Ivy Rose: Welcome Michael. My name is Ivy Rose. I am what you call an Angel. We're called Guardians. I've been sent here to help you. Don't be afraid. I won't hurt you.

но не е достатъчно. Резултатът – зарязвате повече от специалните умения и магии и по време на битка разчитате само на оръжията си (те поне се сменят лесно), още повече че използването на лекуващите "medi-kits" става автоматично, щом наличните hit-points паднат под 50%.

А иначе сюжетът на играта не изглежда зле – или поне не по-зле от дузина подобни творения... Нощ... Самотна кола се движи по серпентините на пуст асфалтов път... Докато изведнъж на остър завой от тъмнината изскачат фарове... Тъмнина и събуждане на непознато място... Така започват

приключенията на Michael Travinsky

и неговия куест да спаси хората от силите на Мрака (за кой ли път вече).

Всъщност не само мястото е непознато за нашия главен герой – непознато е и времето, в което се е озовал! Но със сигурност е епоха, в която автомобилите още не са съществували... но пък има в изобилие демони, зомбита и други подобни твари на Злото... Следва кратък инструктаж и среща с Господаря на Светлината (в свободен превод). Сега Майкъл ще трябва да избере и какъв да бъде – боец или "ghost". Това са двата възможни класа в играта – и те не са толкова класове, колкото специални умения. Още при самото стартиране на играта ще забележите долу в ляво две ленти – червена (здраве) и синя -spirit, мана, енергия... Без значение как точно ще се нарече – по-важното е друго –

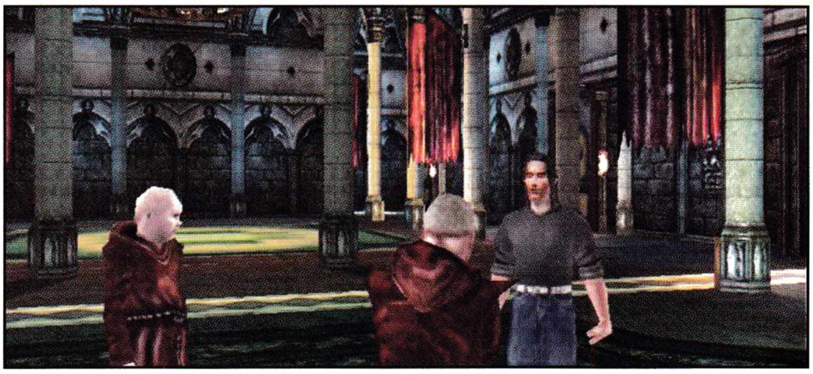
всяко действие изисква разхода на енергия,

освен използването на обикновените оръжия. По време на инструктажа Майкъл научава, че е единственият The Chosen One (колко оригинално!) и че само той може да владее мощния Sword of Light... който обаче изисква астрономически разход на енергия... както и всяко специално умение, включително използването на "warrior" или "ghost" формата.

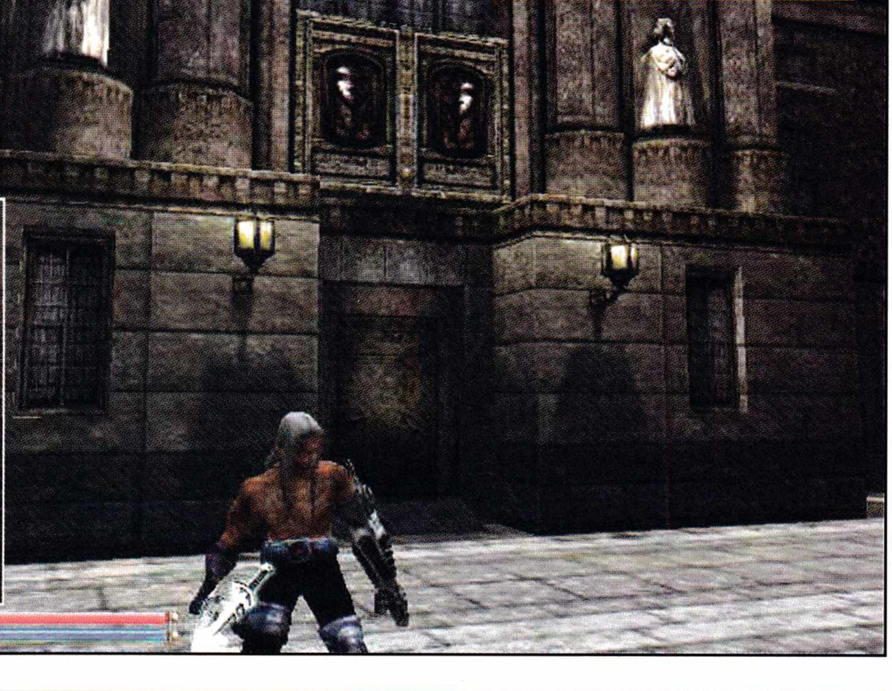
Не си мислете обаче, че цялото действие ще се развие в тази обстановка. Играта е разделена на три части, от които втората се развива в Берлин през бъдещето и третата в зловещия City of Evil. Не успях да напредна чак до толкова и не разбрах защо точно действието ще ви отведе точно в Берлин – но поне ще имате на разположение доста посъвременни оръжия и дори някое и друго съвсем футуристично пушкало!

За последно няколко думи за графиката – не е нещо велико, особено фигурите на Майкъл и на хората. Направени са от доста малко полигони и това се отразява не само на външния им вид, но и на анимациите и движенията им. Самият Майкъл в поглед отзад изглежда почти добре, но физиономията и косата му погледнати отпред са като нескопосана карикатура. За сметка на това околната среда е доста прилична – не е най-доброто, което сме срещали, но и цял куп игри са изглеждали значително по-зле.

Ако няма на какво друго да играете, може и да хвърлите един поглед на Archangel – но много се съмнявам, че ще се стигне дотам точно сега при изобилието на хубави игри в края на годината!



Графика
7
Звук
7
Геймплей
6
Общо
6



WWE RAW

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	9	8	7

Радвайте се на този кеч, че друг скоро може да няма

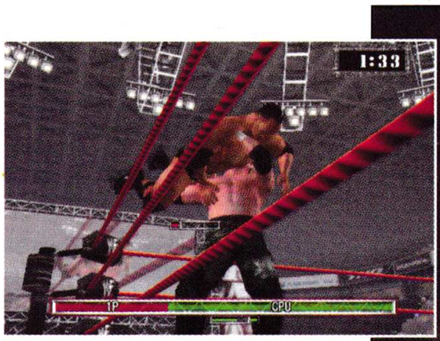
■ THQ ■ www.thq.com ■ P3 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Wrestling ■ 2 CD

Силно любен от едни и оплюван с презрение от други кечът е неоспоримо явление в света на развлекателния спорт, което може да се сравни по концепция и популярност само с гладиаторските битки от времето на римската империя. Колко малко неща са се променили за 2 000 години...

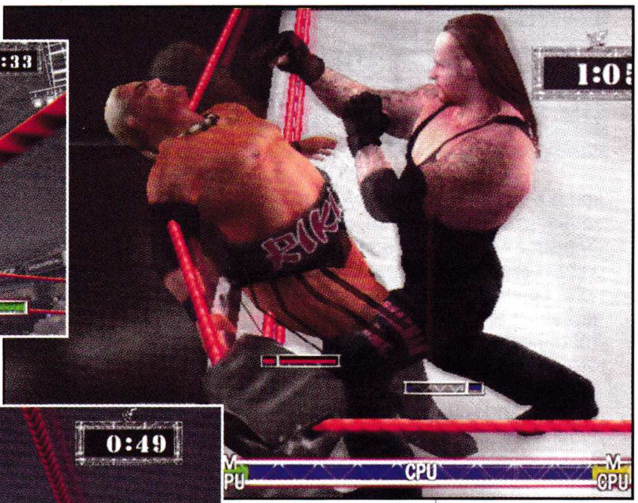
Иван Георгиев
Ivan-g@pcclub-bg.com

В същност промени има. Ако преди гладиаторските сражения са били предимно с цел да се отвлече вниманието на народа от проблемите на страната, сега кечът служи за развлечение на масите и представлява добър източник за препитание на предприемачите, които остават извън сянката на прожекторите.

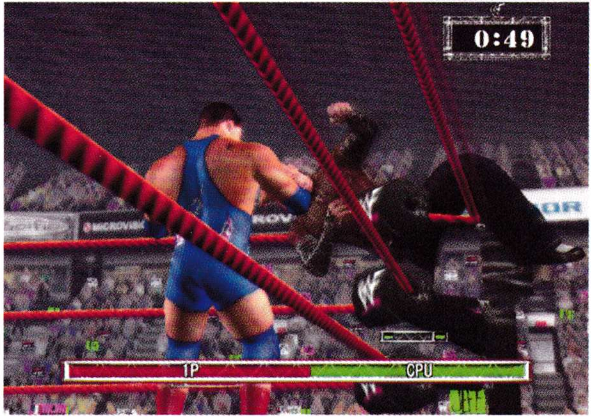
На преден план са звездите от ринга, тяхната слава е не по-малка от тази на холивудските и музикалните знаменитости. Въпросните звезди дълго време не бяха стъпвали на компютърната сцена, но решението на THQ да транслира WWF RAW от Xbox за PC със сигурност ще се понрави на геймърите, които не си падат по конзоли.



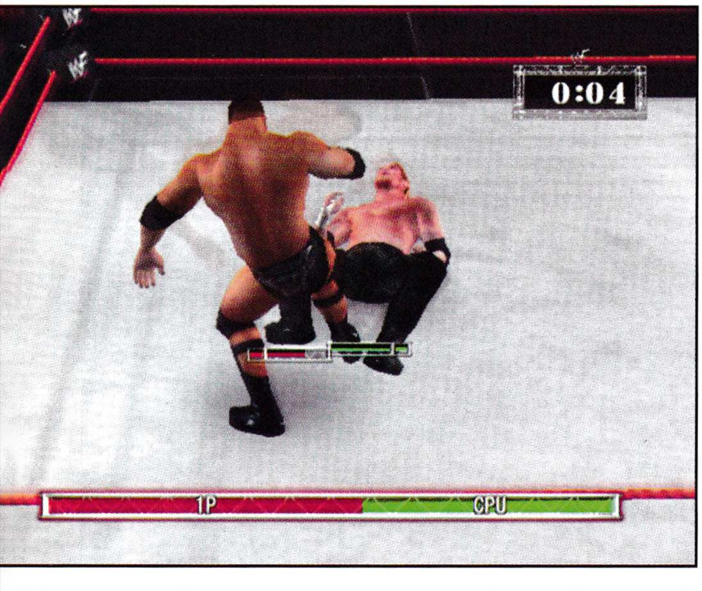
Скалата е готов да прелети над ограждениата и да се приземи пред обичащата го публика.



Както е тръгнало, Рикиши скоро няма да получи възможност да седне върху лицето на Гробаря.



Хитрата сврака се прецака между двата крака.



Индикаторът долу показва, че дори да ритат врага си в слабините, някои борци си остават любимци на публиката.

Трай, бабо, за хубост

WWE RAW е много нестандартен кеч и ще го разберете още с първото пускане на играта. Всеки опит да се юрнете с юмрюци напред и слепешком да гоните победата ще доведе до трагични резултати. Ако не искате да се отвратите още през началните пет минути, трябва да научите няколко основни принципа, върху които е граден геймплеят.

Първото, което трябва да знаете, е, че не можете по всяко време да изпълнявате всички движения, които владее управляваният герой. Колкото повече ви налагат, толкова по-ограничени стават атаките ви. Неприятно е, но в същото време е и напълно нормално изтощените кечисти да не могат да вдигат опонентите си, които в повечето случаи са над сто килограма, или да им прилагате хватки като "задушаващото тръшване". Също така при малко останала енергия ще ви е по-трудно да се съвземете и да се изправите. Това позволява на противника да ви налага безпроблемно, докато се превивате на тепиха. Но не за дълго!

Никога не подценявай публиката

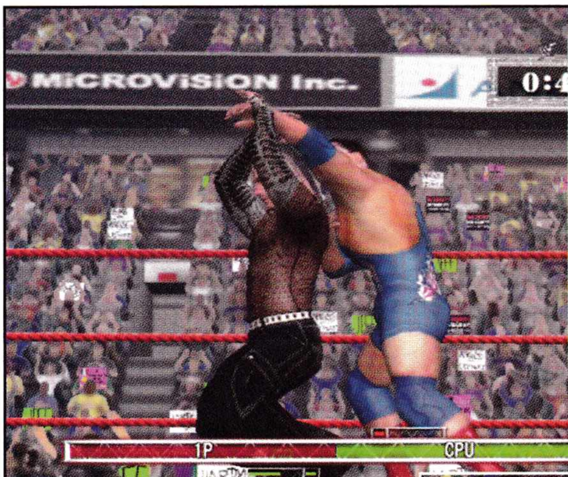
Битките насред публиката бяха първоначално планирани за Xbox-ската версия, но ограниченото време за разработка не позволи вкарването на тази екстра. За съжаление тази опция не е добавена и за компютърния вариант. Феновете

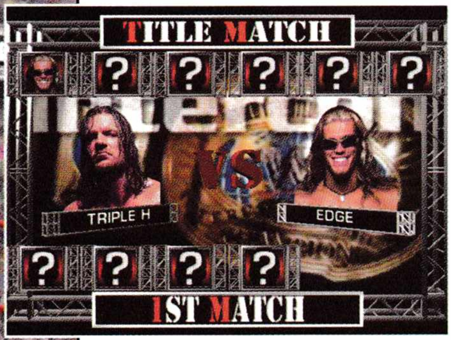
Плюсове:

- кечистите използват характерните си бойни стилове
- публиката влияе на битките
- участват много от популярните звезди
- героите излизат на арената със специфичния си музикален съпровод и движения
- опция за създаване на собствен кечист

Минуси:

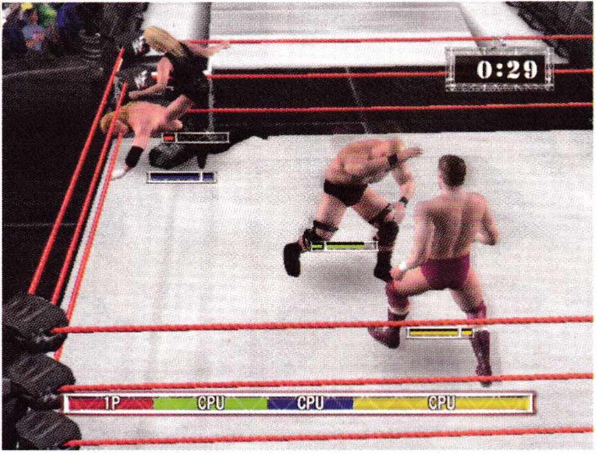
- малко режими на игра
- не всички кечисти приличат на първообразите си
- изисква дълго време за разучаване
- само една арена
- някои от анимациите са нереалистични





В играта WWE RAW няма съюзници и врагове. Всеки може да се изправи срещу всеки.

На Кърт Енгъл ще му се наложи да излезе на следващия двубой с гипс.



Да гледаш ли, да играеш ли... Трудно е да се концентрираш при четирима играча на екрана.

обаче имат своята роля и тя е решаваща за ситуации като тази, която споменах преди малко. Ако сте омаломощени и ви ритат докато сте на земята, публиката започва да изпитва негативни емоции към злобния ви опонент, а симпатията им към вас нараства. Това ви дава ценна сила, с която да се измъкнете от затруднението. Индикаторът на (не)одобрението от феновете се намира в долната част на екрана и е добре да го следите, за да можете да си коригирате играта, в случай че се повлечете неусетно. Всеки от кечистите има различна степен на въздействие върху аудиторията. Не случайно наричат Скалата "шампиона на народа". Той, а също Ледения и Triple H (мразя как го превеждат Трите Хикса) принципно могат да правят каквото си искат – хората все ще ги подкрепят.

На война се ходи с оръжие

Един от недостатъците на WWE RAW е липсата на разнообразие в режимите на игра. В общи линии те се свеждат до шампионат, разделен на разните му там интерконтинентални, европейски и тем подобни титли, а също и възможност да премерите сили с приятел един срещу друг. Всичко останало е подкатегории на тези два режима и не смятам да се впускам в подробни обяснения за незначителните разлики. Ще отбележа само, че има елементарна форма на битки по двойки (tag), но те са бая осакатени и не са забавни, колкото при някои от по-старите игри в жанра. За да има играта по-дълъг живот, за сметка на малкото режими са вмъкнати забавни екстрички, най-важната от които е възможността да си служите с оръжия. Думата "оръжия" не е съвсем точна, защото в повечето случаи иде реч за столове, маси и стълби, но функцията им е ясна – да се използват за масажиране на главите на противниците. Ще ги намерите зад безлюдната(!) коментаторска скамейка. Но това не е всичко! На места извън арената ще откривате изгубени слънчеви очила, микрофони, кучешки каишки с шипове, базуки...

Всичко това може да се ползва в боя, ако се наложи. Тези предмети имат и друга функция...

Създайте своя звезда

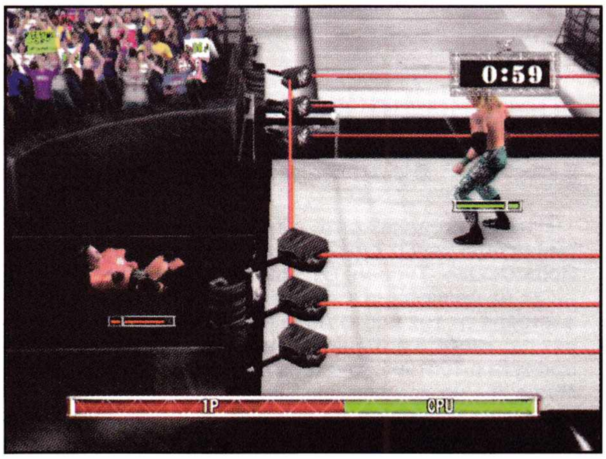
Определено това е най-зарибяващата опция в играта. С упоритост и търпение можете да създадете своя непобедима звезда. Буквално всичко подлежи на обработка по вашия вкус – от външността (редите различни части от тялото, франкенщайновска работа), през дрехите и музиката, та чак до режисирането на пирошоуто при явяване на героя ви на ринга. С предметите, които събирате по време на битките пък, можете да окичите борчето си като коледна елха и да му придадете уникален маниашки вид.

От всичко, написано дотук, човек може да реши, че това не само е първият читав компютърен кеч за последните пет години, но е и кечът на кечовете. Ще трябва да ви разочаровам, защото не всичко е перфектно! Това бе е една от първите игри за Xbox и всички очакваха да видят невероятни красоти. За лъжливите надежди спомогнаха и картинките, които създаваха илюзията, че графиката е на доста високо ниво. Действителността в движение обаче е малко по-различна. Въпреки че тримерните модели на борците са поне прилични, за останалите обемни тела в играта не може да се каже същото. Тепихът е кубчест, такива са и загражденията. Отвъд тях, разбирайте публиката, всичко е размазано. Има една-единствена резолюция и тя е 640x480, която не позволява дори да се разчетат табелите в ръцете на феновете. Успокоението е, че камерата следи предимно действието в близък план и не обхваща "красотите" наоколо.

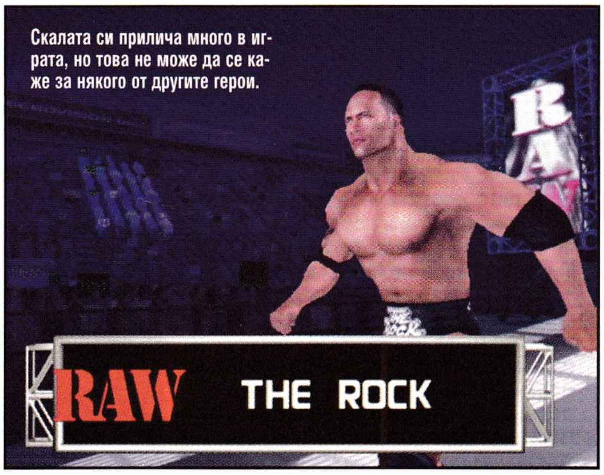
С противоречиви впечатления останах и от анимациите. По време на двубоите героите заемат специфичните за тях пози и изпълняват атаките така, както ги знаем от телевизионния екран. Постарали са се всяка от звездите да излиза на сцената под съпровода на символичното си музикално парче, а Гробаря, да речем, идва с мотора си. Иначе в повечето случаи кечистите ходят като поакани. Същата работа е с физиономиите им. Лесно е да разпознаете лицата на Скалата и Кейн, докато доста ще се пулите преди да извикате

Ха! Ама това е Кърт Енгъл!

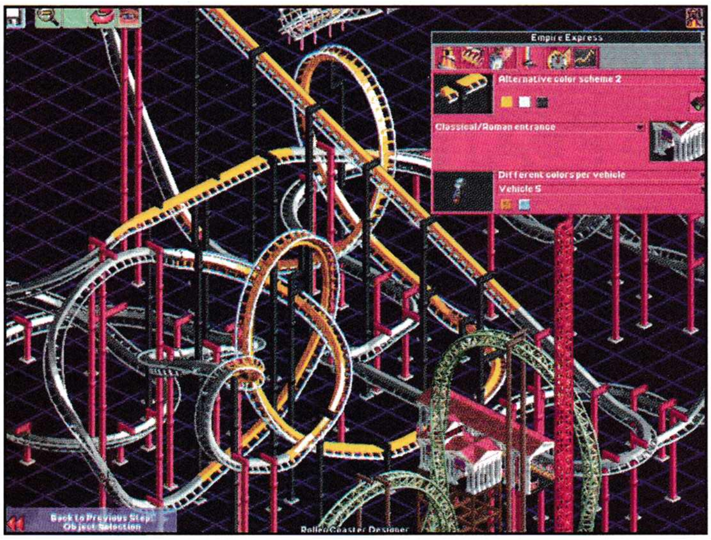
Това е положението, фенове на кеча. Приемете WWE RAW такава, каквато е, с всичките ѝ хубави страни и недостатъци. Радвайте се на наличното, защото друго скоро не се задава. С малко повече търпение ще свикнете с нестандартния геймплей, а малко или много неизпипани елементи има във всяка игра, както на всеки е известно.

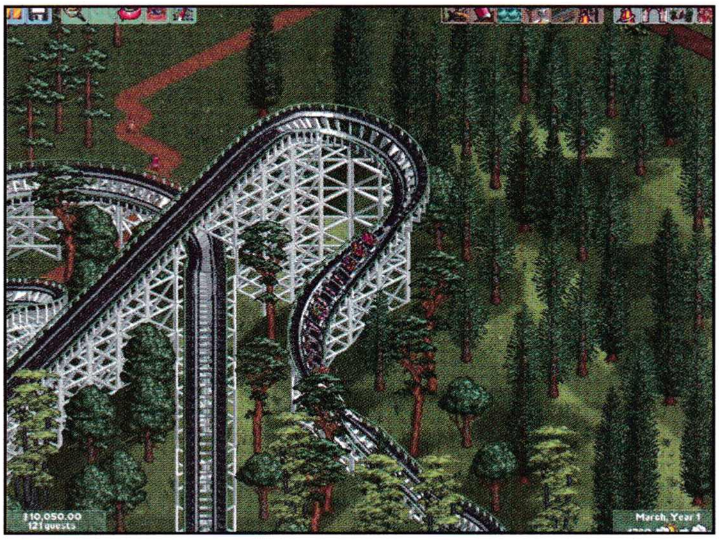


Ако паднете извън тепиха, поне се огледайте за предмети, които да ползвате като оръжие...



Скалата си прилича много в играта, но това не може да се каже за някого от другите герои.





RollerCoaster TYCOON 2

Феновете твърдят, че това е expansion pack, а не нова игра

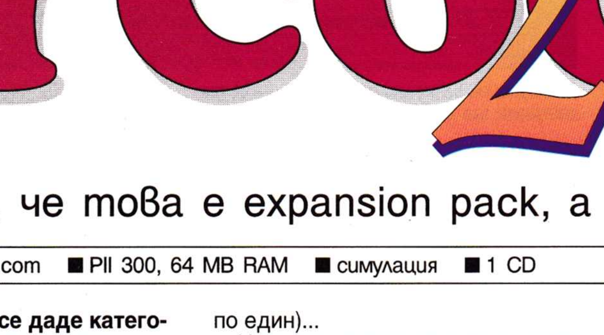
■ Infogrames ■ www.rollercoastertycoon2.com ■ PII 300, 64 MB RAM ■ симулация ■ 1 CD

Отново игра, на която е трудно да се даде категорична оценка. От една страна, това е класиката RollerCoaster Tycoon! От друга – класиките обикновено са на преклонна възраст и поради дълъг престой в килера от тях често лъха на мухъл, нафталин и висят паяжини. Компанията New World Computing стана прочута с 1001 експанжъна на Heroes of Might and Magic III – но поне си признаваха и ги продаваха на цената на expansion. За разлика от Infogrames, която твърдо е решила с минимални усилия – RollerCoaster Tycoon 2 се разработи само за пет месеца, да направи сериозни пари. Сигурно ще успее – феновете на играта ще се снабдят по един или друг начин и с тази втора част... но повечето от тях ще се чувстват измамени!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

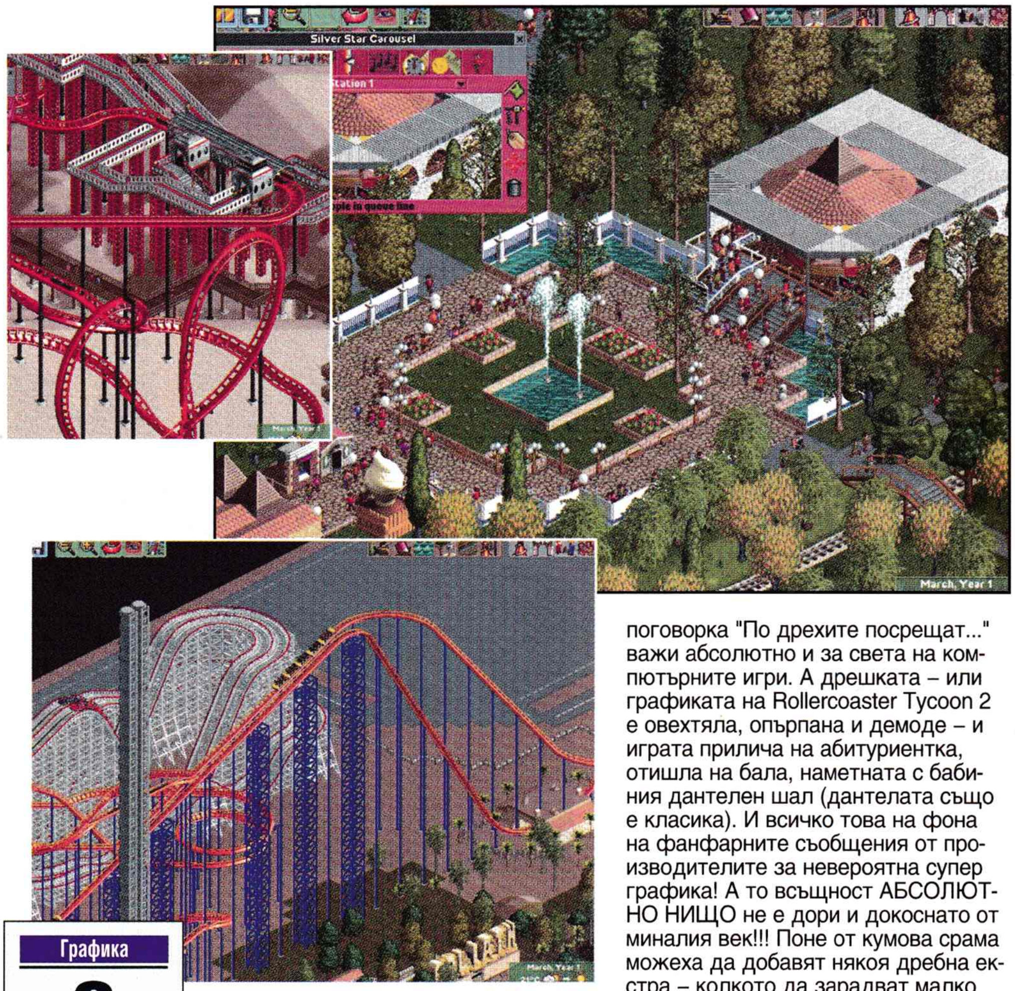
И ще бъдат прави, поне според мен. Разбира се, играта предлага достатъчно удоволствие и развлечение – все пак това си е почти оригиналната RollerCoaster Tycoon и никой не би могъл в това отношение да каже лоша дума. Но според включеното към диска ръководство една от главните новости е... че още от самото начало имате достъп до всички сценарии, но разделени по групи на трудност (в оригинала след първите пет епизода трябваше да ги "отключвате" един по един)...

Нека сега малко да сменим темата. Споменах, че към диска е включено и пълното ръководство (а на официалния сайт можете да намерите и пълните ръководства на всички предишни части). Освен указания в него има и много интересна уводна част – накратко е разказана историята на "лудите влакчета" и да си призная честно, това е май единственото, което си струва да се прочете. Оказва се, че първообразът на днешните влакчета идва от Русия и то от далечния 16 век! Огромни дървени кули с височина до 70 фута (това е седем етажен блок!) били покривани с лед, така че да се образува стръмен улей. След което смелчаци се спускали от върха върху ледени блокове или дървени шейни докато спрат доста грубичко в натрупани купчини пясък в подножието. Скоростта на тези шейни достигала до над 80 км/час!



През 17-ти век заинтересовани французи се опитали да пренесат екстремното забавление в Париж – но нямало как да се пренесе руската зима и руският лед. Но пък свещи имало в изобилие и за да се пързалят шейните, започнали да натриват плъзгачите им с восък. След известно време някой се досетил и заменил плъзгачите с колела, а през 1817 г. била създадена такава конструкция на ходовата част, че "шейната" вече оставала постоянно прикрепена към релсите. Така през тази наистина далечна година бил създаден първият истински, макар и доста първобитен, rollercoaster. Наречен бил Russian Mountain of Bellville и имал два успоредни улея. Така посетителите можели да се състезават помежду си – а зяпачите да се обзалагат.

След 10 години първенството се



Графика
9
Звук
8
Геймплей
10
Общо
9

поема от американците. Била построена железницата Mauch Chuck Switchback Gravity Railroad в щата Пенсилвания. Зад това тайнствено наименование се крие една най-обикновена... минна тесолинейка! Изходът на голяма мина за въглища бил високо в планината и тесолинейката била построена, за да се пренасят въглищата оттам до течащата в подножието река. Но принципът й бил малко особен – нагоре празните вагонетки се издърпвали от коне, после те били напълвани с въглища и тежките вагонетки били засилвани по стръмните релси надолу към реката. Но... нещо или някой трябвало да ги спира и така се появила професията "brakemen". Смелчаците се качвали в пълните вагонетки и падали с тях по почти вертикалните релси докато дойде време да се натисне спирачката. Това, което за едни било опасна работа, за други се оказало вълнуващо преживяване – появата на доброволци за спускане с вагонетките станало толкова често явление, че железницата започнала да извозва въглища само до обяд, а после се превръщала в платено увеселение. Таксата за спускане била цял долар (огромна сума по това време), но кандидатите продължавали да напират. Конете скоро били заменени с малък парен локомотив, а през 1872 г. в мината бил пробит нов тунел, позволяващ да се изкарват въглищата направо в подножието и железницата се превърнала изцяло в атракция. На върха били построени ресторант и хотел и над 35,000 посетители годишно се спускали с умопомрачителната скорост от над 100 мили/час (повече от 160 км/час)! В този си вид атракцията просъществувала чак до 1933-та година – цели 106 години!

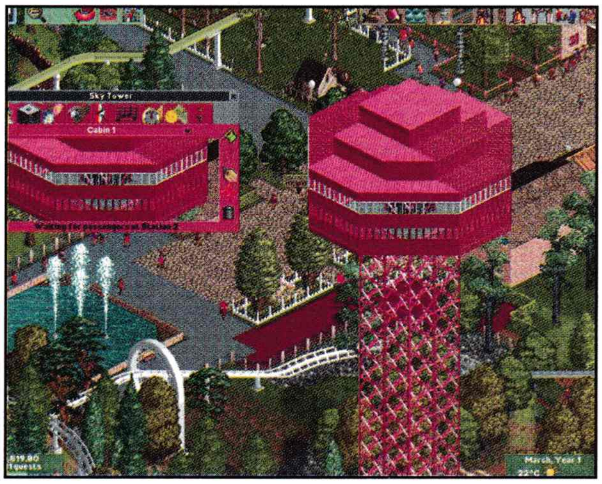
Междувременно в Париж през 1846 един англичанин създал първото влакче, което правело пълен вертикален лупинг – с диаметър около 4 метра, като единствено центробежната сила удържала вагонетката и пътниците с главите надолу. Подобна конструкция била построена за втори път едва през 1895 г. на прословутия Кони Айлънд, но преживяването било прекалено екстремно дори и за американците и атракцията скоро била затворена.

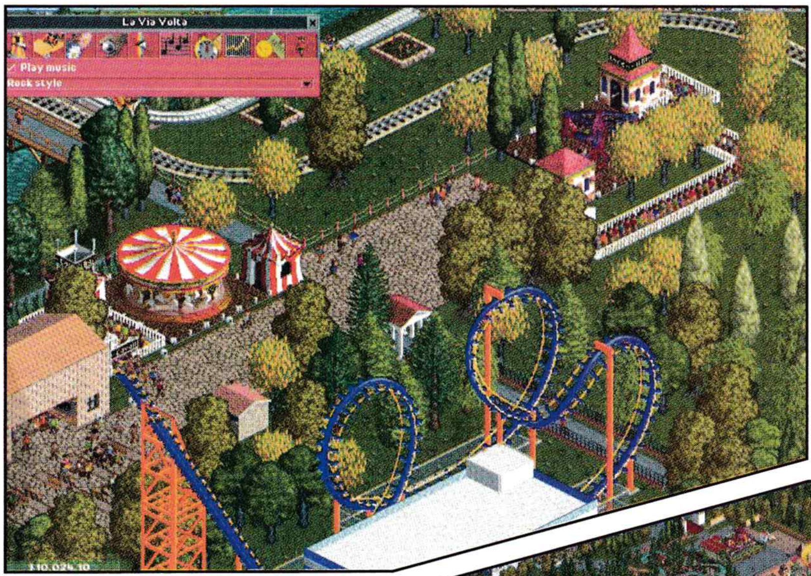
Първият истински rollercoaster tycoon (поне според твърденията на американците) бил LaMarkus Thompson, който през 1884 построил пак на Кони Айлънд 200-метровата (дължина, а не височина) Gravity Pleasure Switchback Railway. В следващите години били изобретени механизмите, които позволявали вагонетките да се изтеглят с въже на високото и вградените спирачки. С най-много заслуги през тази епоха бил John Miller. Той започнал като главен инженер при LaMarkus Thompson и през следващите 30 години патентовал над 100 механизма, устройства и конструкции и конструирал и построил над 100 rollercoasters. Ако тази цифра ви изглежда голяма, то имайте предвид, че до началото на Втората световна война в Щатите били построени над 1500 rollercoasters и почти толкова още в останалата част на света, а прочутият парк Disneyland за пръв път отворил врати през далечната 1955 г.! Но едва през 1975 и 1976 г. – цели 130 години по-късно след първия опит, били създадени първите безопасни и реално действащи влакчета, в които вагончетата правели пълни лупинги. За сметка на това сега вече съществуват и rollercoasters с височина над 300 фута – по-високи от тридесет етажен блок! А инженерите в големите компании продължават да измислят все по-нови и нови и по-екстремни конструкции!

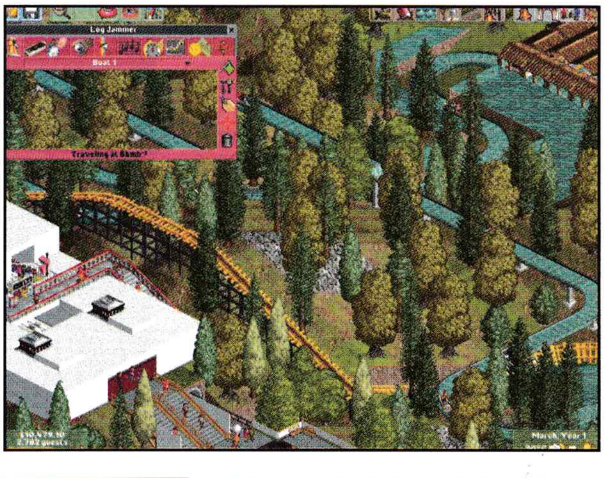
А сега обратно на играта. Старата поговорка "По дрехите посрещат..." важи абсолютно и за света на компютърните игри. А дрешката – или графиката на Rollercoaster Tycoon 2 е овехтяла, опърпана и демоде – и играта прилича на абитуриентка, отишла на бала, наметната с бабиния дантелен шал (дантелата също е класика). И всичко това на фона на фанфарните съобщения от производителите за невероятна супер графика! А то всъщност АБСОЛЮТНО НИЩО не е дори и докоснато от миналия век!!! Поне от кумова срама можеха да добавят някоя дребна екстра – колкото да зарадват малко окото...

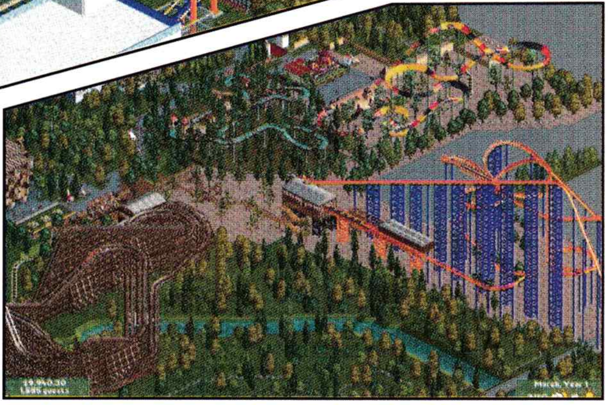
Другото, което не е недостатък, но поради което RCT 2 прилича на най-обикновен expansion, е липсата на някакви съществени новости. Разбира се, има подобрения и нови дреболии – но именно подобрения и дреболии. Наистина, не е лесно да се даде конкретно предложение за някаква кардинална новост – но производителите са имали цели четири години на разположение за размишления. А и съм сигурен, че форумите на феновете биха могли да предложат също много добри идеи (в момента Infogrames съобщава, че на официалния форум на RCT се правят дневно по 14 000 нови поствания).

С какво все пак ще ни зарадва новата игра – която може и да не е съвсем нова, но пък си остава истинска Rollercoaster Tycoon? Както стана









дума по-горе, сега още от самото начало имате достъп до всички сценарии. Те са разделени на пет групи и са общо двадесет и шест – за начинаещи, "challenging", експертни, точни копия на парковете на компанията Six Flags и други. Засега в раздела други са само празните (незастроени) карти на парковете на Six Flag. Няма да обяснявам надълго и нашироко подробности за парковете на Six Flags, тъй като предполагам, че сте чели предварителния преглед, който направихме преди 2-3 броя. Ще напомня само, че това е действителна компания, притежаваща пет големи парка в Щатите и няколко в останалата част на света и освен това тази компания наема за сезонна работа през лятото студенти от цял свят, включително и от България.

Следващата новост, която се вижда веднага при появата на първоначалното меню, е изображението на едно куфарче с инструменти – или както биха казали изучавалите американски език – tool box. В това куфарче се крият няколко полезни неща – най-отначало има един редактор на сценарии (карти). След него идва ред на конвертор – с негова помощ **можете да преобразувате произволна "save game" в нов сценарий** (действително полезна придобивка). На трета позиция е Шумахер... ooops... това не беше от тази игра. Тук на третата позиция е само редактор на rollercoasters – на практика го имате и вътре в играта, но тук можете да го ползвате "на спокойствие" – без да ви висят на главата цели за изпълнение и ограничения. Последната опция от кутията с инструменти може би следва да се нарича просто "import". Тя като че ли няма друга функция освен да ви позволи да вкарате създадените от вас или свалените от Интернет атракции вътре в играта.

И така продължаваме. Абстрахираме се от постната графика (това не са ли само 256 цвята?) и ви препоръчвам да започнете с наличния tutorial, дори и да сте спец по първата част. Защо ли? По една-единствена причина – за мен най-сериозното подобрение в играта е при редактора за влакчетата. В предната част свързването на последното звено от релсите беше голямо мъчение. Сега, както бързо ще забележите, конструирането е значително улеснено! Някои от дейностите се извършват вече автоматично (например премахването на пречкащи се дървета и храсти), а показваният "ghost track" ще ви спести много нерви и пари.

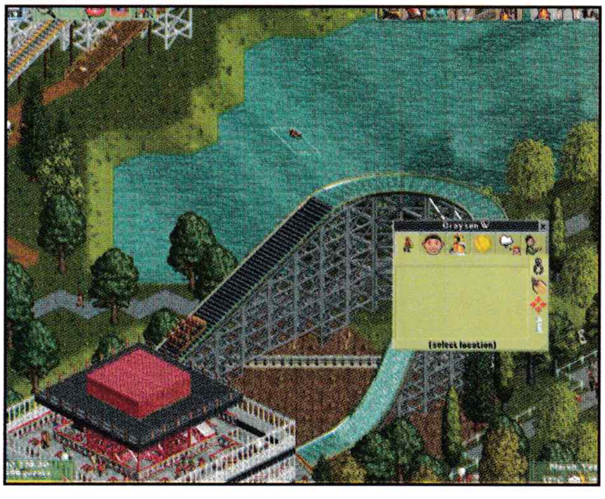
Като започнете да конструирате по-големи атракции, вероятно ще забележите и една друга приятна новост – максималният размер на картите вече е увеличен двойно по всички посоки. Това не само дава четири пъти повече площ за строеж, но и **позволява два пъти ПО-ВИСОКИ атракции!**

Още по време на обучаващия tutorial ще забележите и една друга приятна новост – възможността да създавате елементи от околната среда (scenery) на няколко етажа – т.е. да ги комбинирате и наслагвате един върху друг като единственото ви ограничение е вашата фантазия. Вероятно ще ви направи впечатление и значително увеличеният брой на тези елементи – и поне за мен създаването на най-причудливи декоративни форми и сгради се оказа един нов и неочакван източник за допълнително забавление.

Помните ли, че в първия RollerCoaster Tycoon можехте да боядисвате атракциите и влакчетата в различни цветове? Сега тази забавна дейност е още по-развита – можете да нашарите всичко поотделно с индивидуални цветове и да ги направите като великденски яйца! Ще забележите и един нов бутон, на който са изрисувани няколко ноти – той ви позволява да пускате музика, при това различна за всяка атракция като имате избор между няколко десетки мелодии. Но не открих начин да си вкарвате собствени парчета, а и самите мелодии бяха така разбъркани с околния шум, че почти не се чуваха (но може би причината за това да е била в евтиния ми Sound Blaster).

Какво друго ново ще намерим? Естествено има голям брой нови готови влакчета плюс няколко нови атракции, а има и няколко нови конструктивни елементи, с които можете да създавате несъществуващи в стария RCT изцяло нови rollercoasters. Освен това производителите твърдят, че ще намерите и атракции – точни мащабни копия на истинските конструкции от парковете на Six Flags. Е, не съм бил там и не знам доколко са наистина точни копията – но ако някой се уреди да работи там през лятото, може би ще ни разкаже след това.

Като че ли това е всичко за новата игра RollerCoasters 2... По-удобна и по-богата от предшественика си и със сигурност по-забавна – но ако искате грандиозни новости, по-добре позачакайте до излизането на третата част.



NeTEL
за всеки!

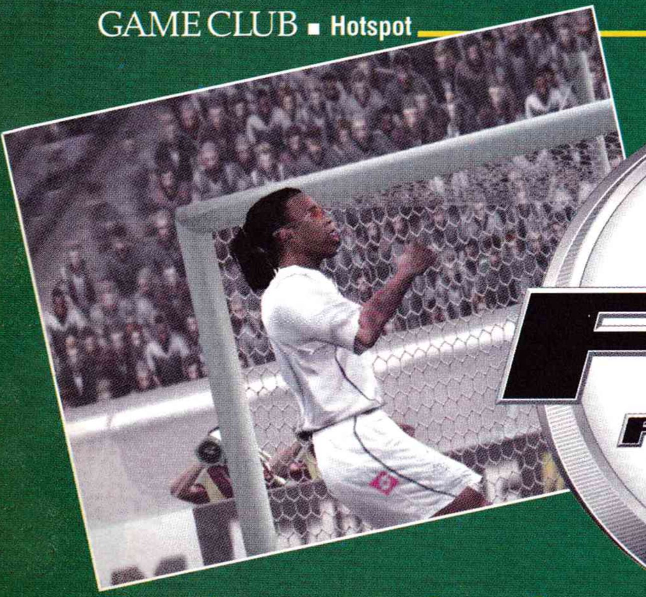
НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА

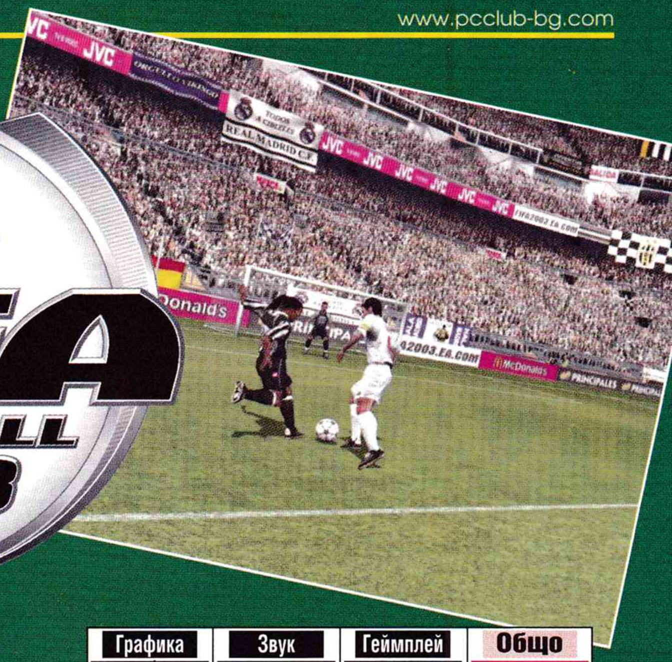
ПРОМОЦИЯ

цени на картите	достъп в София и Бургас	достъп от цялата страна
2,99 лв	10 ч.	4 ч.
4,99 лв	18 ч.	8 ч.
9,99 лв	40 ч.	18 ч.
19,99 лв	80 ч.	40 ч.
19,99 лв	бизнес (8-20^{00}ч.)	
9,99 лв	нощен (0-9^{00}ч.)	

NeTEL
за всеки

Тел.: [02] 986 7675; [056] 811 944; sales@netel.bg; www.netel.bg
за дистрибуция: НЕТЕЛ ЕООД - тел.: [02] 986 7675; [056] 811 944





FIFA FOOTBALL 2003

Стъпка напред в развитието на виртуалния футбол

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	8	10	9

■ EA Sports ■ www.ea.com ■ PII-300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB Video ■ Sports ■ 1 CD

След тоталния провал на квалификациите за вече отминалото световно първенство в Корея и Япония и противно на всички прогнози и очаквания, нашият тим като че ли възкръсна и с изявите си в мачовете за първенството на Стария континент ни върна надеждата, че шеметното лято на 94-та година може да се случи отново. Българските опити за пробив в машината за пари, наречена Шампионска лига, за пореден път се отложиха за следващата година, а родното ни първенство върви по старому. Единствената разлика може би е в това, че се очертава нов лидер и потенциален шампион. Ако сте достатъчно отегчени от долнопробния цирк, наречен българска висша лига и сте преситени от количеството мачове в Шампионската лига, изходът е един – станете главно действащо лице, скочете в центъра на събитията и играйте така както можете и искате. Новата, поредна FIFA вече е факт...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Истинска радост настъпва сред феновете на виртуалния футбол, когато има световно или европейско първенство. Освен гледането на мачове по телевизията, е налице солидно раздвижване сред хората от EA Sports. За период от година те изкараха три заглавия от поредицата FIFA. FIFA 2002 раздвижи духовете и предизвика противоречиви чувства у феновете. Голяма част от тях останаха недоволни, тъй като играта била станала твърде трудна и започнаха да си припомнят с умиление времената, когато футболните симулации позволяваха на отбори като Папуа Нова Гвинея или Андора да размажат от бой Германия или Бразилия на финала за световната купа. Имаше и такива, които останаха доволни, тъй като промените в геймплея удължиха времето за игра. 2002 FIFA World Cup беше доста странно произведение. Тя съчетаваше тоталния комерсиализъм със специфичната атмосфера на двете азиатски държави.

Вероятно сте изнервени и дори ядосани от крайно орязаното демо, което хората от EA Sports благоволиха да пуснат. Резултатът от тази изява на производителите беше само един: появиха се всевъзможни patch-ове, които премахваха доста голяма част от ограниченията на демото. Най-неприятното в цялата история е това, че от въпросното демо по никакъв начин не могат да станат ясни сериозните промени, които са извършили производителите. Така или иначе всичко е вече история. FIFA 2003 е вече готова.

СКАНДАЛ ЗА ПАРИ МЕЖДУ ОЛИВЕР КАН И ELECTRONIC ARTS

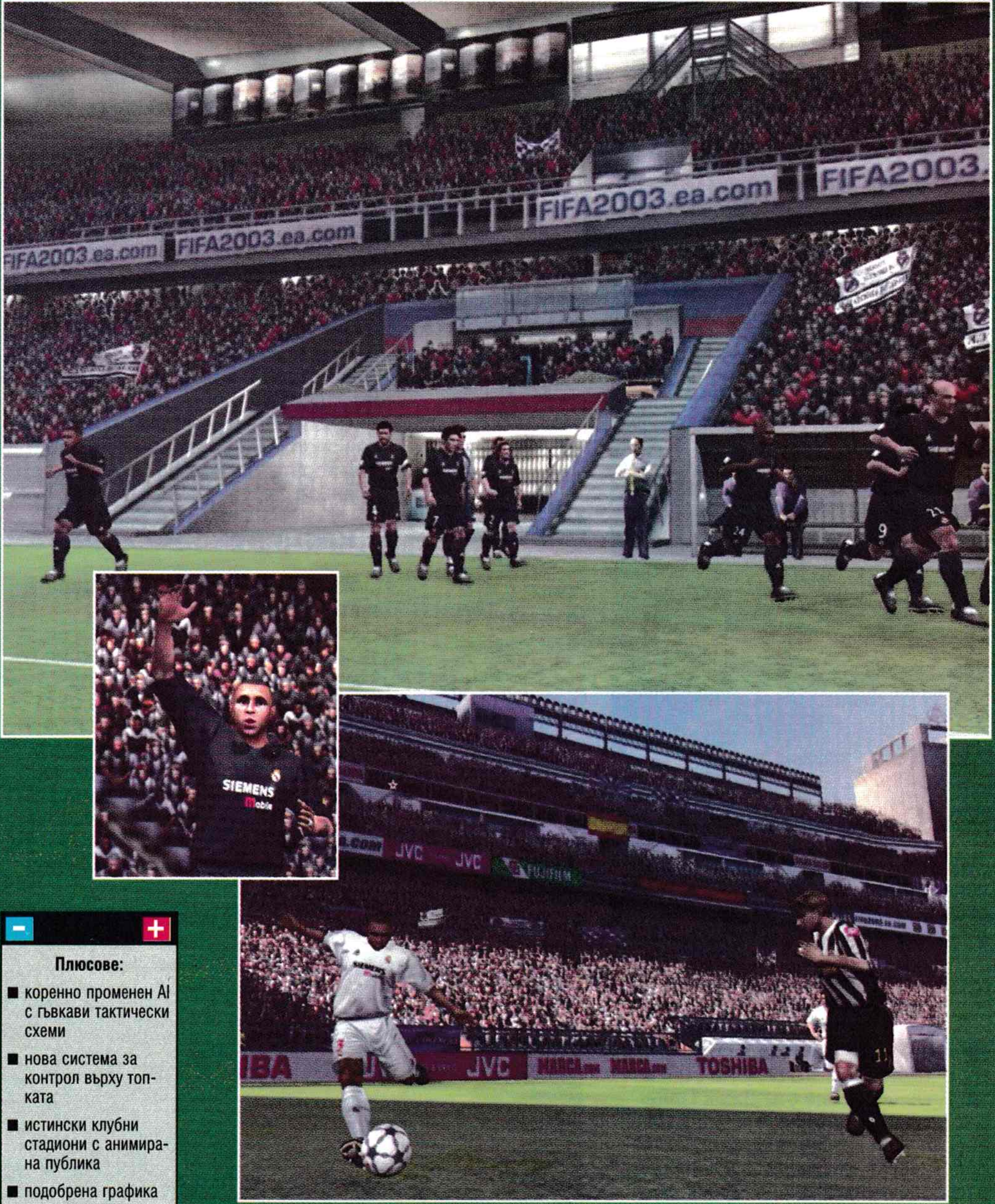
Оливър Кан е завел дело срещу EA Sports. Според пресата в Германия причина за спора е миналогодишното издание на най-популярната спортна симулация. Вратарят на немския национален отбор твърди, че никога не е давал съгласието си неговият образ и име да бъдат използвани във FIFA 2002. Ако подаденият от него иск премине успешно през съда, тиражът на въпросната игра би могъл да бъде иззето от магазините, а Кан ще получи като обезщетение кръглата сума от 1 милион евро.

След въвеждащо филмче ще попаднете в новия свят на FIFA. Впечатление прави леко промененият, но все така интуитивен, пределно ясен и изчистен интерфейс на играта. Налице са солидни подобрения в графичната система и цялостния начин за пресъздаване на събитията по терена. Публиката е анимирана по значително по-добър начин, отколкото в предишните издания. Моделите на футболистите са усъвършенствани в голяма степен. Дизайнерите на EA Sports са се опитали да вкарат солидна порция индивидуалност в пресъздаването на играчите, така че крайният резултат да се получи максимално бли-

МУЗИКАТА ВЪВ FIFA 2003

Както винаги музиката във футболните симулации на EA Sports са на изключително високо равнище. Европейската версия на FIFA 2003 не прави изключение. Някои от изпълнителите в нея са меко казано популярни. Други не чак толкова, но така или иначе парчетата са динамични и изцяло в атмосферата на играта. Ето кои са те:

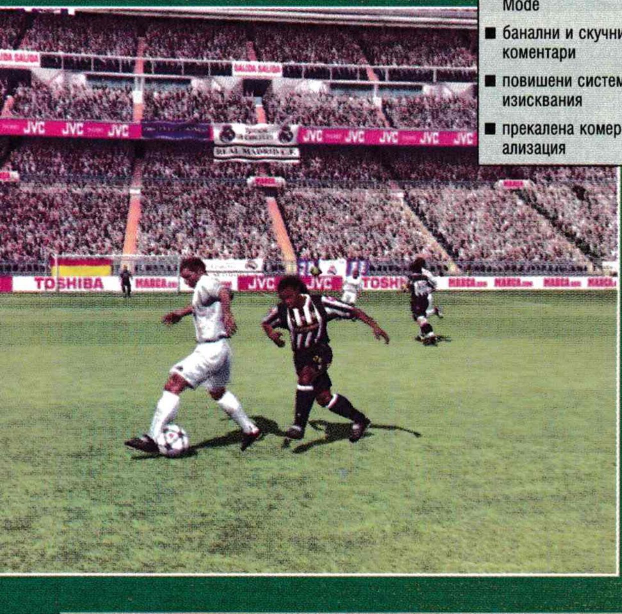
- Timo Maas - To Get Down (Fatboy Slim Remix)
- Antiloop - In My Mind
- A.Mia - Jumpin' to the Moon (Unexplored Field Mix)
- Kosheen - Hide U и Pride
- Dax Riders - Real Fonky Time
- Ms. Dynamite - Dy-Na-Mi-Tee
- Safri Duo - Played a Live (The Bongo Song)
- Spotrunnaz - Bigger and Better
- Sportfreunde Stiller - Independent
- Idlewild - You Held the World in Your Arms
- Avril Lavigne - Complicated (Pablo La Rossa Vocal Mix)
- Bedroom Rockers - Drivin
- D.O.G. - Force



зък до оригиналите. Движенията на виртуалните играчи са много поплавни, меки и естествени от преди. Всяка една от звездите в съвременния футбол има своите индивидуални качества и донякъде сполучливо те са пресъздадени във FIFA 2003.

Атмосферата на стадионите е невъобразима и несравнима с всичко виждано досега

Авторите са положили особени усилия в това направление. В играта освен четирите базови спортни съоръжения са вкарани още 18 реално съществуващи. Техният брой не е случаен, тъй като те отразяват едно от нововъведенията във FIFA 2003. Става дума за така наречения Club Championship, в който участие вземат точно 18 отбора (по 3 испански, немски, италиански, английски и френски и по един от Холандия, Турция и Белгия). Всеки един от тях върви заедно със своите стадион, цветове и фенове, които припяват своите песни и скандират по определен начин в зависимост от клубните си пристрастия. Защо и според какви критерии хората от EA Sports са решили да включат точно тези отбори в групата на "великите" не ми е съвсем ясно, но като че ли тук голяма роля е изиграла продаваемостта на играта в някои държави. Иначе няма разумно обяснение за присъствието на цели три френски тима в тази група.



- +

Плюсове:

- коренно променен AI с гъвкави тактически схеми
- нова система за контрол върху топката
- истински клубни стадиони с анимирана публика
- подобрена графика
- готин саундтрак

Минуси:

- странен избор на "велики тимове" за Club Championship Mode
- банални и скучни коментари
- повишени системни изисквания
- прекалена комерсиализация

Драстични промени са настъпили в геймплея

Изкуственият интелект на противниците е променен до неузнаваемост. За разлика от преди, когато компютърните опоненти играеха по еднакъв начин независимо от развоя на срещата, сега нещата стоят по другояче. Не бива да се учудвате, че противникът може да започне да ви притиска в последните минути на мача, ако губи от вас, или пък да играе по-предпазливо и затворено, ако води в резултата. Сменен е и начинът, по който футболистите боравят с топката. До този момент при дриблиране, финтове и завъртания, топката стоеше някак статична и залепена като че ли по магически начин за крака на играча. Сега тя отскача и се движи по тревата много по-реалистично. С помощта на новата система овладяването на коженото кълбо е малко по-трудно, но за сметка на това доста по-приятно за почитателите на реализма. Всичко това е засегнало и начина, по който се правят пасове към съотборниците и особено при стрелба към вратата.

Като традиционен недостатък на играта може са отбележи начинът, по който се коментират събитията на терена. За нещастие коментарите продължават да бъдат скучни, но пък трябва да се отбележи известно повишаване на тяхната информативност и съвпадения с действията на отборите.

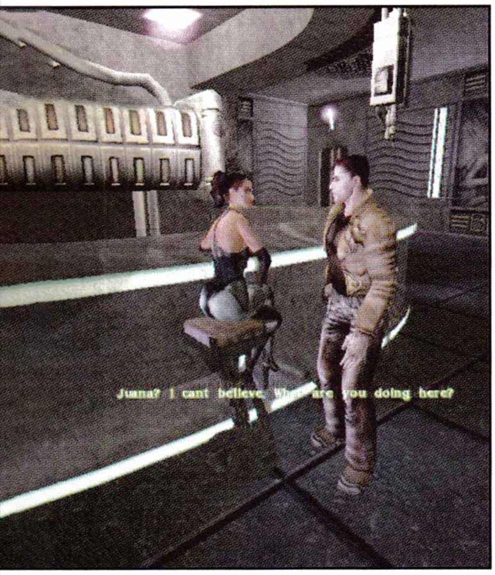
ФАКТИ

- 16 шампионата
- 450 отбора
- 10 000 футболисти
- 18 автентични стадиони
- 4 базови и 2 "заключени"

Revolution

Малко Half-Life с малко Red Faction прави Revolution

■ FunLabs ■ www.activisonvalue.com ■ P3 500 MHz, 64 RAM, 3D Video ■ FPS ■ 1 CD



Среща със стари познати. Джоана не само ви е началник, но и бивша любовница.

Голяма корпорация подтиска население. Население се бунтува срещу голяма корпорация и вие сте в центъра на събитията.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Това в най-резюмиран вид ви очаква в новата игра на FunLabs Revolution. Вие сте Джак Пламър, който току-що е постъпил на работа в гигантската фирма, която практически контролира целия свят в недалечното бъдеще. Джак си е най-обикновен работник по поддръжката на техниката, но съвсем скоро той се докосва до тираничната същност на своите работодатели и започва да търси начин да ги свали от власт. В този драматичен момент Джак влиза във връзка със Съпротивата, която гони същите цели. Пламър започва да шпионира фирмата и нейните технологии, които използва, за да държи под контрол хората. Той скоро се добира до планове за

клониране на хора,

които могат да променят цялата история на света...

След като пуснете играта и видите впечатляващата интродукция (тя както и всички останали филмчета е направена с графиката на самата игра), ви очаква истинско дежа ву. Първо сапунената опера се задълбочава, след като Джак научава, че неговото бивше гадже не само работи във фирмата, но е и негов началник. Иначе самата игра първо ви прекарва през един изключително дълг и на моменти откровено досаден tutorial, в който имате възможност да попрактикувате елементарни неща като скокове, гмуркане и т.н. След като се справите с това задължение, вече следват и истинските мисии, които са доста по-интересни и на моменти напомнят суперхитовете Half-Life и Red Faction. Забавното в случая е, че Джак получава възможност в развоя на действието да се бори

за и против интересите на корпорацията,

като на моменти у героя кипи ожесточена вътрешна борба коя страна да вземе в конфликта. Всичко това е реализирано на практика чрез много и добре направени филмчета, които ви разкриват подробностите от житието и битието на г-н Пламър и неговите околни.

Като графика и звук Revolution изненадва приятно, още повече като се има предвид, че играта се продава с САЩ за 19 долара и спада в категорията на евтините заглавия. Програмистите от FunLabs са свършили добра работа и техният продукт спокойно може да се сравнява с доста по-скъпи представители на конкуренцията. В звуково отношение нещата стоят по абсолютно същия начин. Музиката е приятна, а говорът е дело на професионални актьори.

Като цяло Revolution остави у мен доста приятно впечатление. Играта едва ли има потенциала да стане суперхит, но без никакво съмнение може да послужи за запълването на 2-3 зимни следобеда... стига, разбира се, да успеете да изтърпите безумната обучаваща мисия.

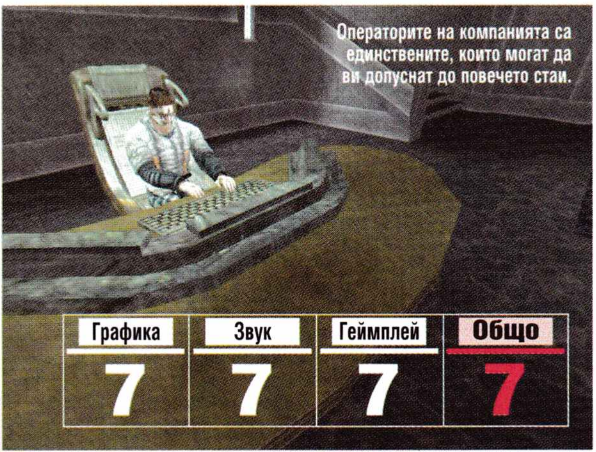
− +

Плюсове:

- Добра графика
- Интересен сюжет
- Гигантски нива

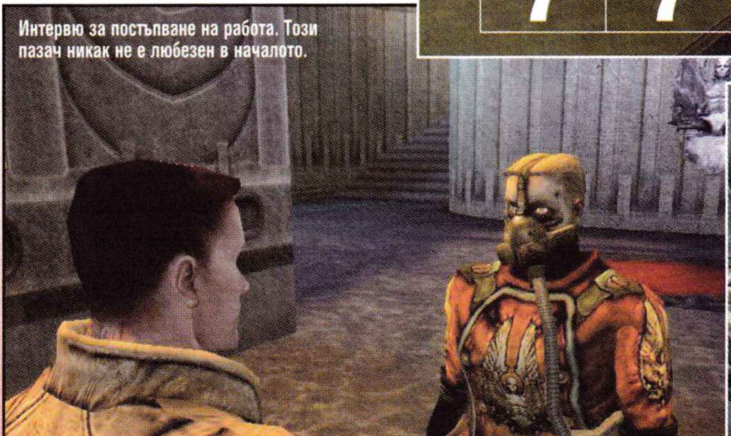
Минуси:

- Супердосадна обучаваща мисия, която не може са се прескача.
- Някои нива са еднообразни

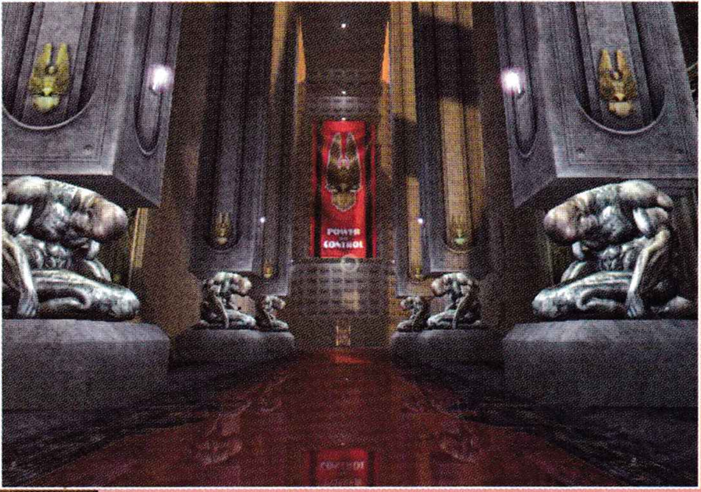


Операторите на компанията са единствените, които могат да ви допуснат до повечето стаи.

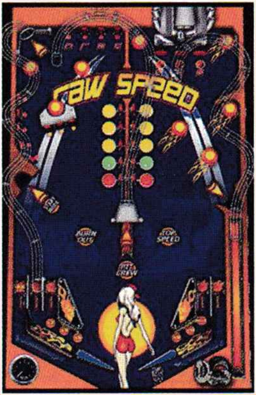
Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	7	7	7



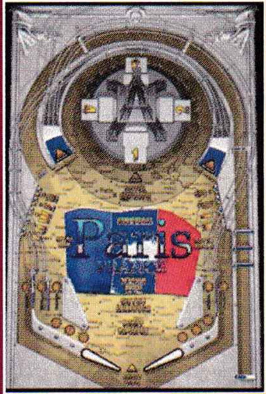
Интервю за постъпване на работа. Този пазач никак не е любезен в началото.



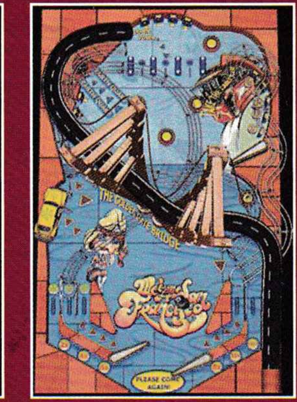
Корпорацията излъчва величие и мощ.



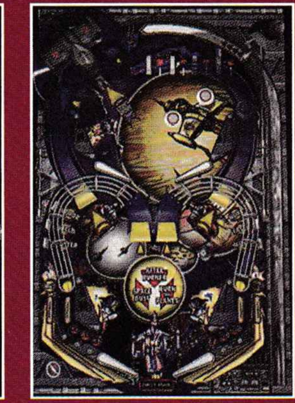
Raw Speed е една от най-добрите спортни маси в колекцията.



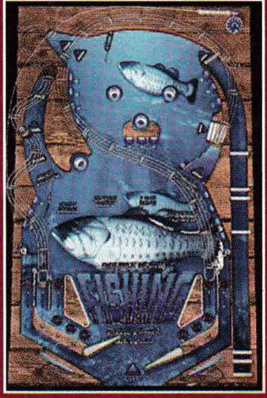
Ultimate Pinball ви отвежда и на разходка до Париж.



Част от масите са доста шарени, но не предлагат кой знае какво.



Космическите флипери са най-добре изпипаната част от колекцията.



На риболов с Ultimate Pinball.

Ultimate Pinball

■ Valusoft ■ www.valusoft.com ■ 1 CD
■ P2 300 MHz, 64 RAM, 2 MB Video ■ arcade

Дали дочакахме ултимативната колекция от флипери?

Заглавие като Ultimate Pinball звучи предизвикателно и гордо. Още повече, че новата колекция от флипери предлага цели 20 маси на геймърите и поне по този показател безапелационно задминава цялата конкуренция.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

На първо четене предлаганото от Ultimate Pinball е направо невероятно. В рекламата на играта четем за превъзходен физически модел на флиперите, купища специални ефекти и какво ли още не. Естествено името на производителя Valusoft, който е редовен доставчик на заглавия на нашата специална рубрика Recycle.Bin, ме настрои достатъчно скептично преди инсталацията, така че да не очаквам твърде много от играта.

И това, което получих след първото пускане, действително не е твърде много. 20-те маси са факт. Сравнително приличното движение и анимация на топчето също е неоспорим факт. Не е за пренебрегване и на моменти добрият дизайн на част от масите, въпреки че повечето са доста семплички и не предлагат кой знае какво разнообразие на тема рампи. Какво обаче виждате при първото пускане на произволен флипер? Гледката е направо шокираща и напомня на добрите стари времена на Pinball Mania на 21st Century Entertainment. Разликата е единствено в това, че онзи култов флипер излезе през 1994 г., а сега сме в края на 2002 г. С други думи графиката е пълно 2D като през цялото време

гледате масата от птичи поглед

Предлагат се общо 2 перспективи, като в първата няма скролиране, но за сметка на това флиперът е миниатюрен и заема около половината екран, докато във втората ви очаква бясно скролиране в стила на най-добрите флипери от първата половина на 90-те години на миналия век. В звуково отношение Ultimate Pinball също е всичко друго, но не и ултимативната игра. Музиката е приемлива, но останалото озвучаване на масите е толкова далеч от истината, че въпреки цялата ми любов към флиперите не мога да дам повече от средна оценка на цялото това чудо. Иначе както вече стана дума Ultimate Pinball предлага разнообразие и именно то спасява творбата на ValuSoft от гостуване в Recycle.Bin. Масите са не само много, но и са съвсем прилични. Те са разделени тематично на раздели като "Чудовища", "Космос", "Спорт" "Местности" и "История". Във всеки раздел ви очакват по няколко флипера като по правило само 1-2 маси на раздел действително стават за нещо, а останалите са само за пълнеж.

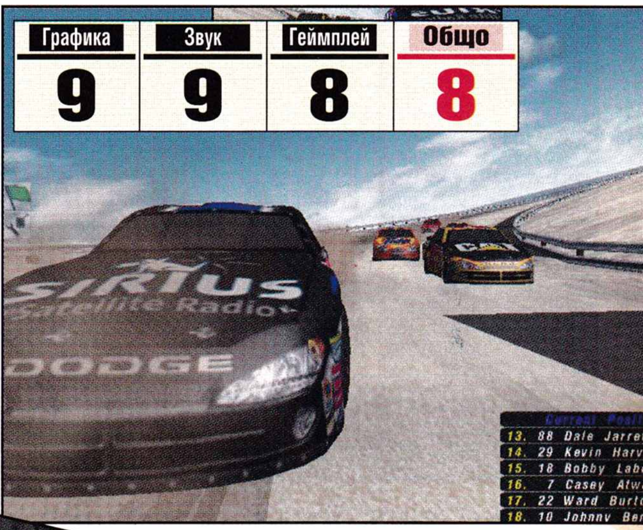
Графика	6
Звук	4
Геймплей	5
Общо	5

ПРОМОЦИЯ
кабелен интернет
дяволски добър на божествена цена
МОДЕМ ЗА 99 ЛВ.
тел.: 933 4910, 933 4911, cable.netissat.bg
NET IS SAT
YOUR INTERNET PARTNER

EA SPORTS

NASCAR THUNDER 2003

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	9	8	8



Бясна надпревара по пясъците на Daytona Beach.

EA с двойна атака към феновете на екшън ралитата

■ EA Sports ■ www.ea.com ■ Racing ■ 1 CD
■ PII-300 MHz, 64 MB RAM, 8 MB Video

Точно 2 дни преди дългоочакваната поява на NFS: Hot Pursuit 2 EA Sports хвърлиха на пазара още една игра, която има претенции да завладее сърцата на любителите на високите скорости.

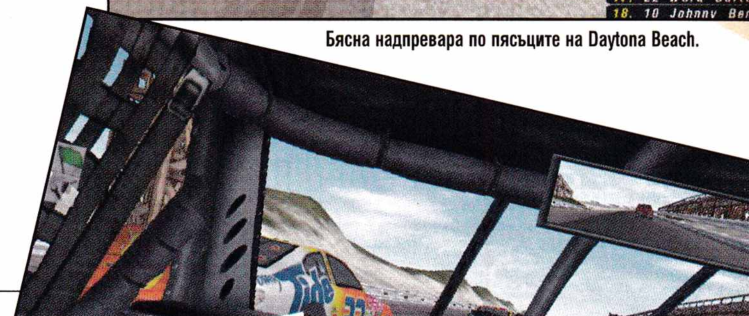
Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Новото издание на NASCAR Thunder определено може да поспори с Need For Speed за титлата "Най-добро автомобилно състезание на годината. Играта предлага изцяло преработена графика, която поне според моите субективни впечатления е доста над тази на големия брат NFS. Разнообразието също е на ниво, макар че тематиката е съвсем друга. Естествено в NASCAR Thunder липсват дивите гонки с полицията, които превръщат Hot Pursuit 2 в мегахит, но играта въпреки това има достатъчно достойнства.

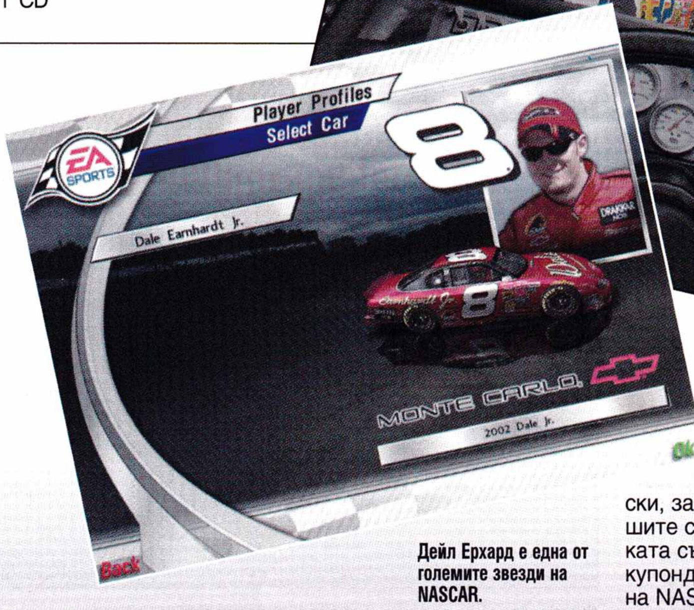
Както е видно от заглавието, вие сте пилот от американската серия NASCAR. След като си създадете пилот, можете веднага да се пуснете и по трасетата на NASCAR. Имате възможност за бърз QuickRace или за цял сезон. Последният обхваща

общо 23 състезания,

които до едно отговарят на своите първообрази от истинския NASCAR Winstop Cup. Сред тях има абсолютни класики като Daytona Beach и напълно неизвестни поне за мен трасета. Повечето писти, които ви очакват, са традиционните за САЩ овали, които не предлагат кой знае какви предизвикателства към пилотите, но пък позволяват диви карамболажи и феноменално високи скорости. От тази гледна точка е от изключителна важност да се представите на ниво по време на квалификациите. Всяко състезание е предшествано от свободна тренировка, квалификация и естествено надпреварата броня в броня с агресивните съперници. Най-хубавото е, че играта предлага възможност за изява и на феновете на екшън-ралитата и на привържениците на прецизните симулатори. В настройките можете да включвате и изключвате буквално десетки опции, които имат пряко отношение към геймплея. Ако пуснете всички помощи, ви очаква преживяване доста подобно на Need for Speed, докато на обратния полюс ще трябва да се потите зверски, за да успеете въобще да завършите състезанието. Звукът и графиката също допринасят за приятната купонджийска атмосфера. Музиката на NASCAR Thunder 2003 е една от най-добрите, които съм чувал някога в игра, и ако се предлагаше на музикален диск, със сигурност щях да го прибавя към колекцията си, а коментарът преди състезанието е абсолютно професионален. По време на самата надпревара пък ще получавате по радиото указания от бокса. Добри думи могат да се кажат и за графиката. Програмистите от EA Sports са пресъздали доста детайлно автомобилите и пистите и човек на моменти започва сериозно да се чуди, защо правеният от същата компания по същото време NFS изглежда толкова демодирано. Така че ако си падате по високите скорости и не се дразните прекалено много от овалните писти, можете безгрижно да си вземете NASCAR Thunder и със сигурност няма да останете разочаровани.

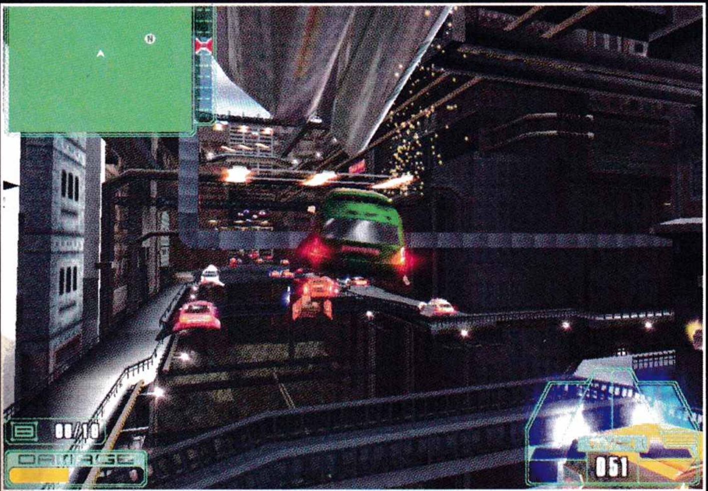


Видимостта от купето на колите в NASCAR не е перфектна.

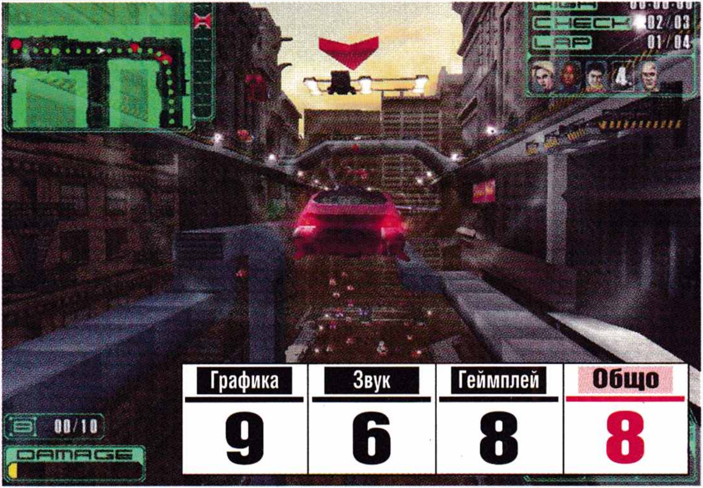


Дейл Ерхард е една от големите звезди на NASCAR.

Всеки сблъсък поврежда антигравитационния автомобил.



Трафикът в Neo York е ужасяващ.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	6	8	8

BEAM BREAKERS

Welcome to the Neo York!

■ Similis/JoWood ■ www.beambreakers-online.com ■ PII-400 MHz, 64 MB, 16MB 3D Video ■ Action Rally ■ 1 CD

Идеалното футуристично рали представлява атрактивна комбинация от странни возила, пищни пейзажи от бъдещето, страховити скорости и трескава надпревара. Beam Breakers е изпипан sci-fi рейсинг, в който, за да победите, трябва да имате бързи реакции, чудесно чувство за координация и железни нерви...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Годината е 2374. Градът е Neo York. В него почти всичко е различно. Движението е на различни нива, а автомобилите, независимо от своя ретродизайн, разполагат с мощни антигравитационни двигатели, които им осигуряват възможността да се движат с огромни скорости във въздуха. Пет гангстерски банди си разделят контрола върху територията на футуристичния мегаполис и непрекъснато предизвикват тежки инциденти. Те се нуждаят от нови попълнения, готови да се впуснат в шеметните надпревари с конкуренцията и полицията в ужасяващия трафик на Neo York. Ако имате качества и ви стиска – пробвайте...

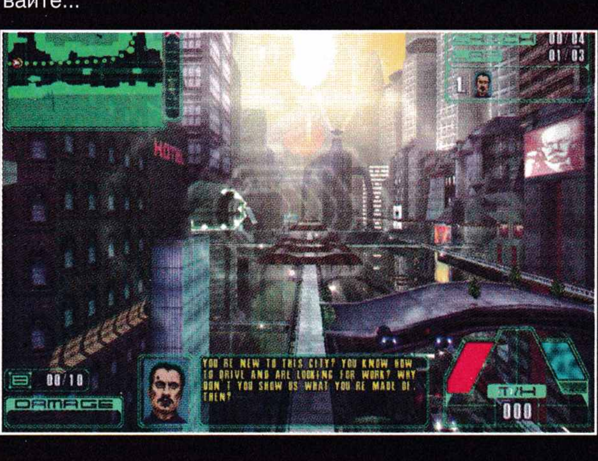
- +

Плюсове:

- поразително прилича на New York Race (виж брой 16 на PC Club)
- изключителна футуристична атмосфера
- ефектна графика
- разнообразни игрови варианти

Минуси:

- безлично звуково оформление
- високи системни изисквания
- проблемни контроли



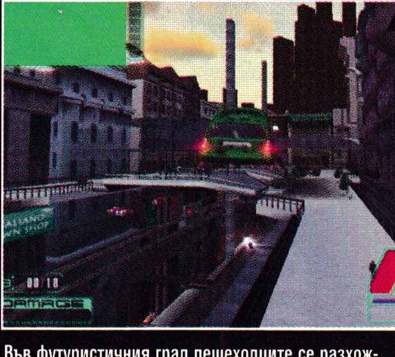
YOU RE NEW TO THIS CITY? YOU KNOW HOW TO DRIVE AND ARE LOOKING FOR WORK? WHY DON T YOU SHOW US WHAT YOU RE MADE OF, THEN?

Beam Breakers далеч надхвърля нивото на стандартните футуристични рейсъри. По своя размах в изграждането на света на бъдещето, дизайнерите определено са успели да постигнат нещо, което не може да се види всеки ден. Още в първите минути на играта ще останете поразени от невероятната атмосфера на Neo York. Този град на бъдещето изглежда по поразителен начин. Невероятно наситеният трафик на няколко нива, причудливите возила и феерията от светлини правят състезанието повече от вълнуващо. Тази приказна гледка има своята цена и тя засяга най-вече изискванията към системата. Въпреки претенциите на разработчиците, че използваният енджин е максимално оптимизиран, ако разполагате с компютър, чиито параметри са около минималните изисквания, по-добре не пробвайте тази игра, тъй като ще се наложи да изключите максимален брой графични екстри, а така гледката не е от най-приятните.

Едно от най-големите предизвикателства в Beam Breakers е управлението на антигравитационните автомобили. За разлика от стандартните те летят и в определени моменти постигането на контрол върху тях е доста сложна задача. Това се затруднява допълнително от невероятния трафик и тесните коридори, през които трябва да се преминава. Във всяко състезание е необходимо да се преминава през Check Points, а пропускането дори на един от тях на практика ще ви извади от надпреварата. От голяма помощ ще ви бъде предложения от авторите Tutorial, в който ще можете да посвикнете с контролите и начините за придвижване.

Друга отличителна черта на Beam Breakers са разнообразните игрови варианти. В поредица от мисии трябва да се справите с определени задачи. В Championship трябва да застанете на страната на някоя от бандите с чудновати имена (Veloci Cicloni, Eastern Falcons, NY High Racers, Chill Street Gang и Speed Dragons) и да постигнете победа. Survival е схватка с полицията, при която ще се наложи да издържите колкото може повече под обстрел, като целта е да се измъкнете от своите преследвачи. Това обаче въобще не е толкова лесна задача, колкото може би изглежда на пръв поглед. Observation Mode е чудесен начин да се потопите в движението на големия град и да свикнете с колосалния трафик. В играта е включен също мултиплейър вариант, в който можете да се пробвате срещу реални противници.

Звукът е категорично най-слабият момент в Beam Breakers. Невероятната графична среда определено предполагаше по-богати звукови ефекти, а музикалното оформление е доста скучновато и едва ли ще се запомни с нещо.



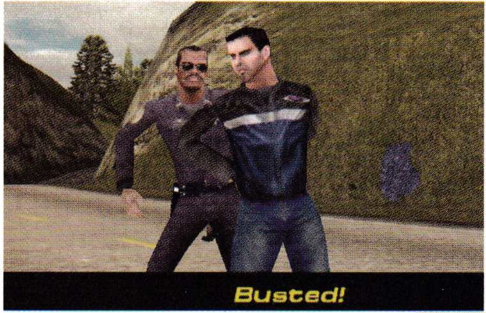
Във футуристичния град пешеходците се разхождат на най-високото ниво.

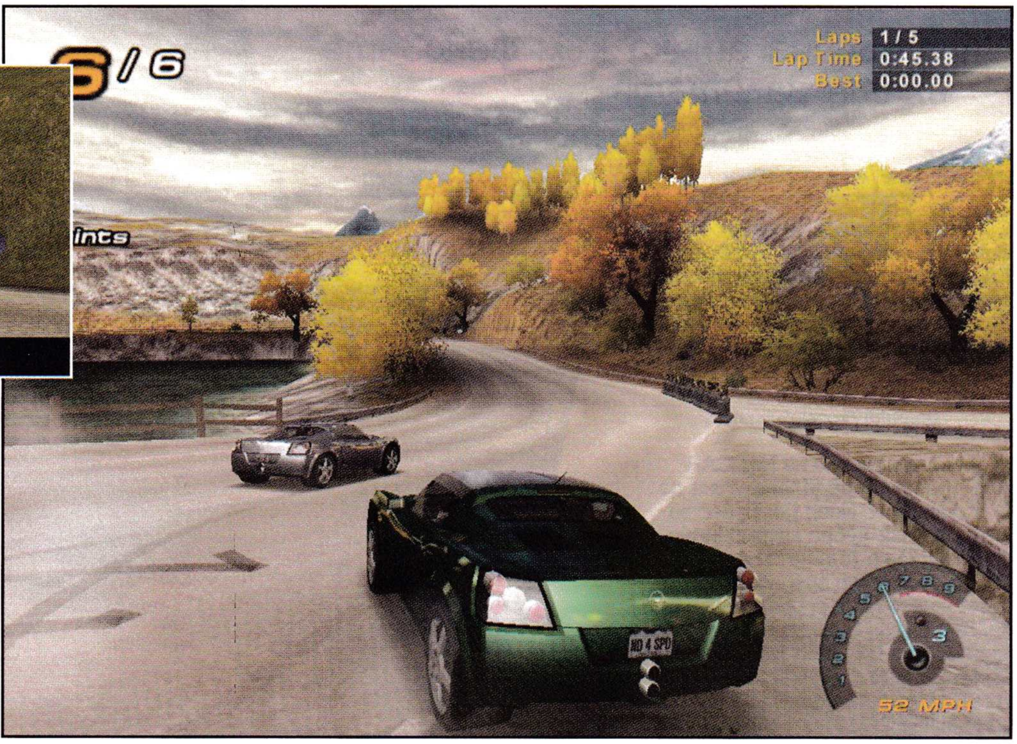
NEED FOR SPEED™
HOT PURSUIT 2

Високи скорости, трескаво преследване, суперскъпи коли и ченгета с Lamborghini-та

■ Electronic Arts ■ www.needforspeed.com ■ PIII 450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video ■ Arcade Racing ■ 1 CD

Арестът води до незабавна загуба на съответното състезание.





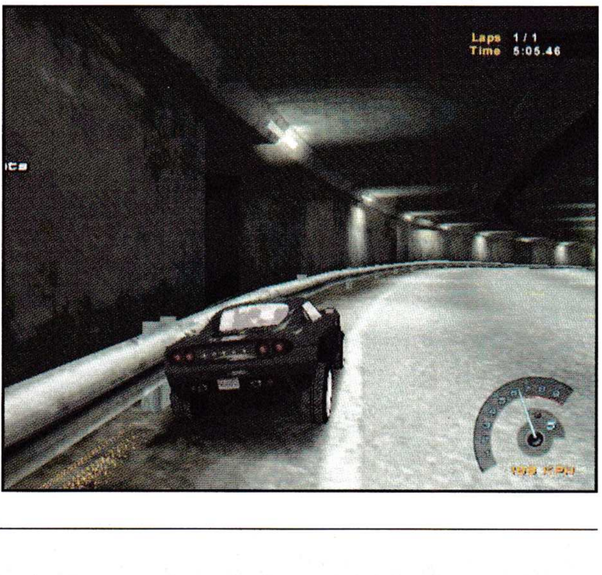
Внимавайте да не изпуснете кратките пътища в играта.

В началото беше Need For Speed... Ако съществуваше свещена книга на компютърните ралита, може би това трябваше да бъде първото изречение в нея. Изключително печелившата комбинация от аркадни и симулативни елементи, гарнирани с прекрасно графично оформление и интригуващ геймплей, са нещата, които правят от всяка NFS-игра истинско явление. Дългоочакваният Hot Pursuit 2 е вече факт. Логичният въпрос е дали новият NFS ще постави нови стандарти в жанра или ще се окаже бледо копие на оригинала...

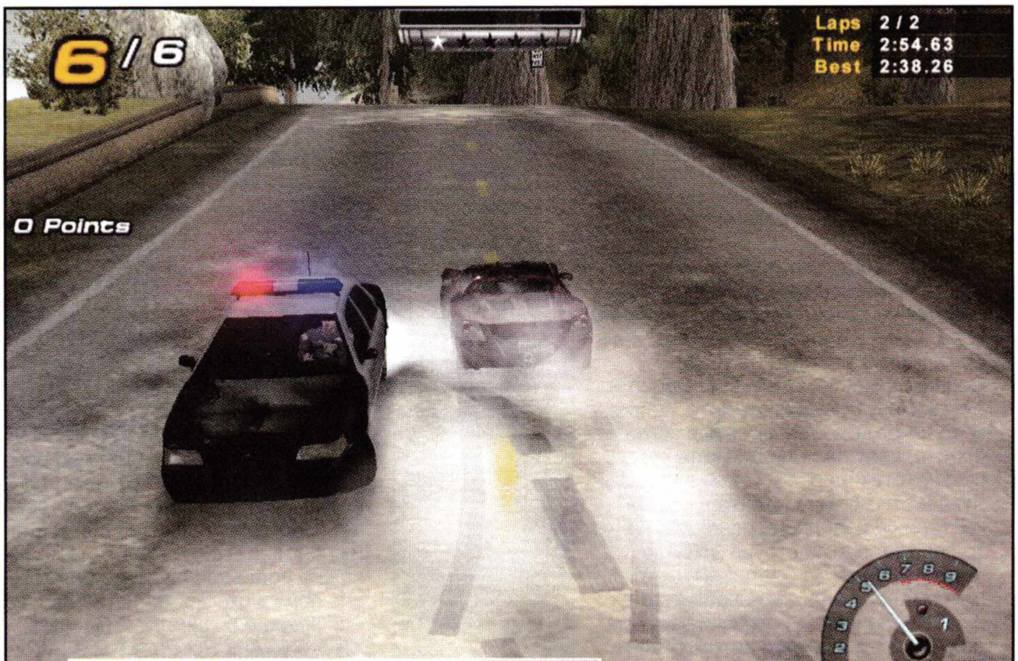
Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

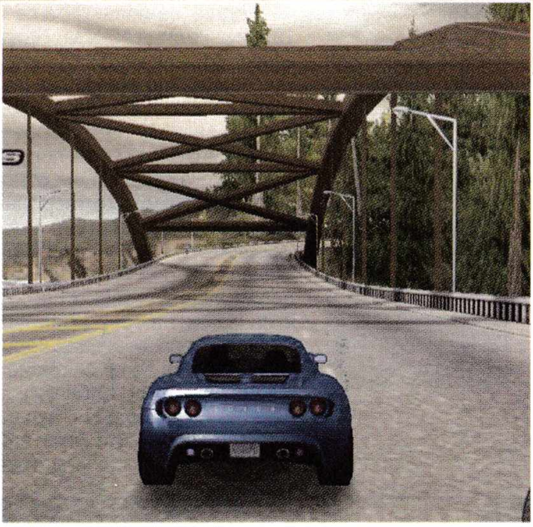
Появата на първия Need For Speed беше събитие, което преобърна надолу с главата представата за компютърните ралита. Очакванията, че тази игра ще се окаже някакво подобие на доминиращата тогава Test Drive, се оказаха твърде далеч от истината. Майсторски забърканият коктейл от високи скорости, свръхбързи и суперскъпи автомобили поставиха началото на една поредица, която се превърна в тотален хит. Независимо от липсата на 3D-ускорение, визуалното оформление беше на недостижимо за конкуренцията ниво. След бурния успех напълно очаквано дойде времето на втората част. Тя беше по-късно преиздадена. Благодарение на новите 3D-технологии и масовото разпространение на графичните ускорители, NFS ỳỳ SE започна да изглежда по начин, напълно поносим дори според днешните стандарти. С Need For Speed III: Hot Pursuit, Electronic Arts сложиха началото на множество промени, които определиха облика на следващите издания. Възможността за сваляне на нови автомобили от Интернет, засилването на екшън-елементите, перфекционизмът във визуалното пресъздаване и издигането на ролята на пътните полицаи превърнаха третата част в истински шедьовър, който според мен остана ненадминат от следващите две части (High

Май ламарината ми ще пострада.



Полицаите в Hot Pursuit 2 са по-напористи от тези в NFS3.





Точките спечелени по време на състезания могат да се използват за отключване на коли и писти.

Stakes и Porsche Unleashed), поне що се отнася до геймплея. Независимо от всички спекулации и надежди сред феновете, последната игра от поредицата Motor City беше предназначена единствено и само за online-състезания. Не знам какъв беше дълбокият замисъл на EA, но с това свое действие те със сигурност успяха да предизвикат разочарованието на огромен брой верни почитатели на компютърните ралита, които по една или друга причина не могат да вземат участие в гонките с американските зверове на четири колела. Все пак да платиш веднъж, за да си купиш играта, е поносимо (дори желателно за заглавие от този калибър), но след това да продължиш да "снасяш" всеки месец по $10 вече прекрачва границата на търпимото.

Electronic Arts никога не са имали претенциите и желанието да правят свръхреалистично рали. Още със своето раждане Need For Speed е категорично аркадно ориентирана и в това е нейната най-силна страна. Надявам се, че независимо от претенциите на производителите на някои игри (TOCA, Colin McRae Rally и други), не се поддавате на заблудата и не мислите, че дори най-перфектният опит за симулация има нещо общо с истинското шофиране.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	9	9	9

Екшън, динамика, високи скорости и трескави преследвания

Това е същността на Hot Pursuit 2. Тук няма да се наложи да правите безумни и нелепи настройки на автомобилите, няма да е необходимо прецизно да изчислявате особеностите на трасето, да влизате в бокса за презареждане и смяна на гумите или пък да треперите при всяка капка дъжд. Единственото, което се очаква от вас е майсторско управление, любов към безумните скорости и страстно желание да победите.

Вместо да се опитват да правят невъзможни неща, хората от Electronic Arts подходиха с голяма доза реализъм. Смело може да се каже, че името Need For Speed се превърна в еталон за качествено визуално оформление в жанра. Това, което беше отличителна черта на поредицата, тук е достигнало своето върховно постижение.

Дизайнът и графичното пресъздаване на трасетата е феноменално

Тропическите пейзажи се редуват със средиземноморски пейзажи, а красивите планини и горските терени са пресъздадени по невероятно красив начин. В определени моменти може да се сблъскате с гледки, които поразяват с великолепието си и трудно могат да бъдат срещнати в други игри. Едва ли ще останете разочаровани от начина, по който изглеждат колите. Те са изпипани с невероятно усещане за детайла. В тях

ASTON MARTIN VANQUISH

Двигател: 6000 см^3 **Мощност:** 450 к.с.
Максимална скорост: 280 км/ч

BMW M5

Двигател: 5000 см^3 **Мощност:** 400 к.с.
Максимална скорост: 245 км/ч

BMW Z8

Двигател: 5000 см^3 **Мощност:** 400 к.с.
Максимална скорост: 250 км/ч

CHEVROLET CORVETTE Z06

Двигател: 5700 см^3 **Мощност:** 405 к.с.
Максимална скорост: 280 км/ч

DODGE VIPER GTS

Двигател: 7990 см^3 **Мощност:** 450 к.с.
Максимална скорост: 280 км/ч

FORD MUSTANG COBRA

Двигател: 5400 см^3 **Мощност:** 380 к.с.
Максимална скорост: n/a

FORD TS-50

Двигател: 5600 см^3 **Мощност:** 335 к.с.
Максимална скорост: n/a

FERRARI F50

Двигател: 4700 см^3 **Мощност:** 500 к.с.
Максимална скорост: 320 км/ч

FERRARI 360 SPIDER

Двигател: n/a **Мощност:** 400 к.с.
Максимална скорост: 280 км/ч

HSV COUPE GTS

Двигател: 5700 см^3 **Мощност:** 400 к.с.
Максимална скорост: 270 км/ч

JAGUAR XKR

Двигател: 4000 см^3 **Мощност:** 370 к.с.
Максимална скорост: 240 км/ч

LAMBORGHINI DIABLO VT6

Двигател: 6000 см^3 **Мощност:** n/a
Максимална скорост: 320 км/ч

LAMBORGHINI MURCIELAGO

Двигател: n/a **Мощност:** 571 к.с.
Максимална скорост: 330 км/ч

LOTUS ELISE

Двигател: 1800 см^3 **Мощност:** n/a
Максимална скорост: 200 км/ч

няма спомен от ръбати форми. Всичко е заоблено и пресъздадено колкото може по-близко до оригинала. Свежи като идея, но не особено добри като реализация са така наречените Jump Camera и 360 Camera. Наистина, твърде атрактивно е да гледате най-красивите моменти от играта на забавен кадър, но не и когато това се случва точно в най-напрегнатия момент от надпреварата.

Звукът е другият приятен момент в играта. Музиката е динамична и е в пълен унисон с трескавата надпревара. Сред изпълнителите могат да се споменат имената на Bush, Course Of Nature, Rush, Matt Ragan и други. Ревът на двигателите, свиренето на гумите, трясъкът при сблъсъците, воят на полицейските сирени, грохотът на реещите се във въздуха и стремглаво налитащи хеликоптери са изпълнени по начин, който определено си струва да бъде чут и изживян. За постигането на максимален реализъм производителите са записвали истинския звук на двигателите на супер-автомобилите. В каква степен след обработката той е близък до оригиналния, е трудно да се каже, но крайният резултат респектира. За да почувствате истинското удоволствие от чудесния и качествен звук, приличната звукова карта и достатъчният брой озвучителни тела са абсолютно задължителни. За съжаление всичко това си има своята цена. Системните изисквания, посочени от EA, са напълно прилични, но ако искате да почувствате и да се насладите на истинската прелест на играта, ще ви трябва доста по-солидна конфигурация. Ако имате система, подобна на описаната – просто може да забравите за новия NFS, тъй като само ще си развалите впечатлението.

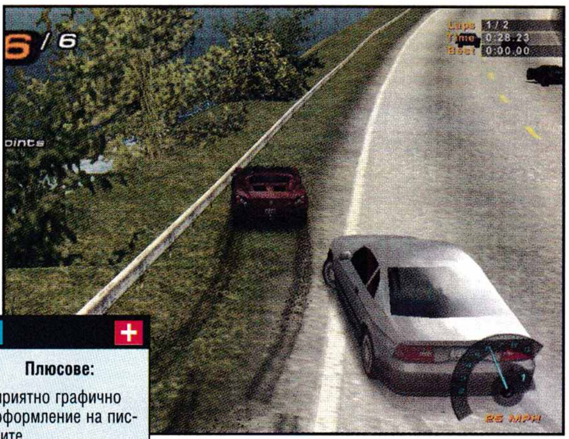
− +

Плюсове:

- приятно графично оформление на пистите
- изключително детайлни и автентично изглеждащи модели на колите
- разнообразни игрови варианти
- перфектен мултиплейър
- максимално реален звук
- свеж саундтрак
- забавни Cutscenes

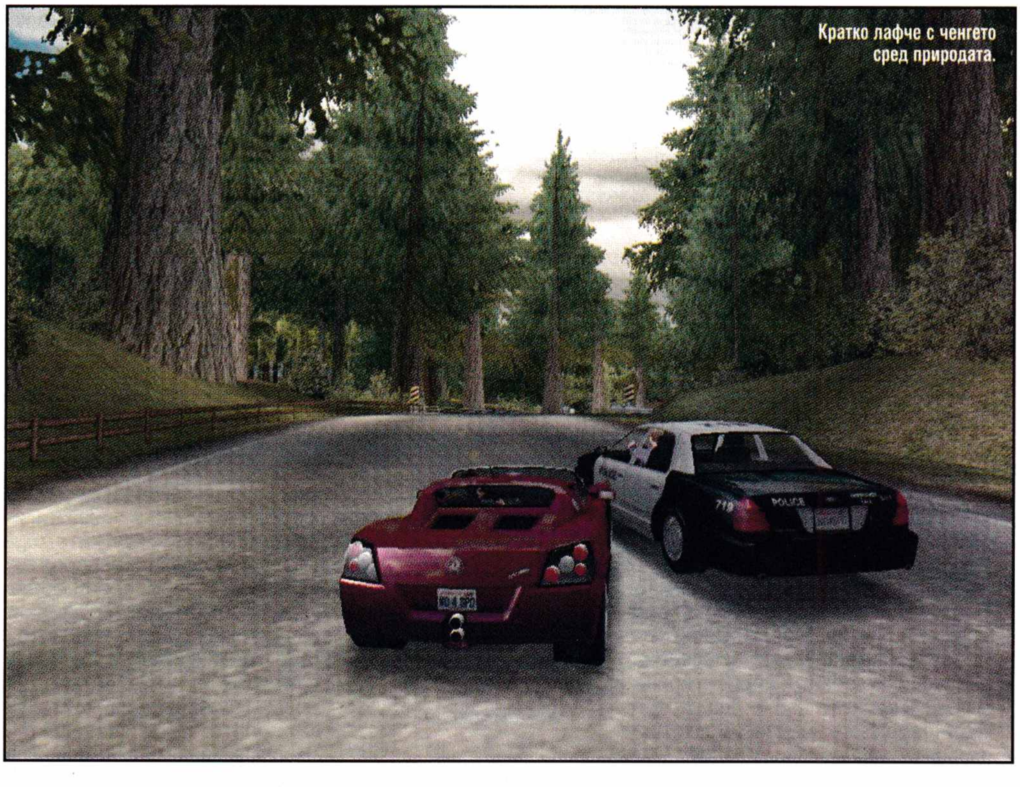
Минуси:

- неефективен AI на ченгетата
- сравнително високи системни изисквания
- несполучливи Jump Camera и 360 Camera
- странни критерии при подбора на автомобилите
- липса на редактор за играта



Всеки карамбол струва ценни секунди.

Доброто аудио– и видео-оформление са нещата, които така или иначе бяха нещо очаквано и едва ли ще изненадат верните почитатели на поредицата. Те играят несъмнено важна роля, но при всяко положение основното достойнство на Need For Speed е в геймплея. Според Electronic Arts Hot Pursuit 2 е духовен наследник на появилата се през 1998-ма година NFS III. Наистина, всеки, който е опитвал легендарния Hot Pursuit, ще почувства подобна тръпка и в актуалното продължение. Колите както винаги са обект на особен интерес. Те са повече от 20 на брой. Радващо е, че отново присъстват уникалните творения на автомобилната индустрия като McLaren F1, Mercedes CLK GTR, Porsche Carrera GT и култовите модели на Lamborghini и Ferrari. Неприятен момент в това отношение е малкият брой достъпни коли от самото начало. Те са заключени, а ключът за тях се добива чрез печелене на състезания и трупане на точки. Подборът на колите за HP2 не е случаен. Той е резултат от дъл-



Кратко лафче с ченгето сред природата.

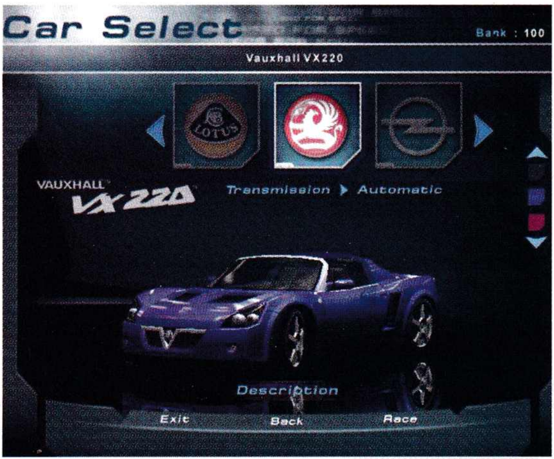
го проучване на предпочитанията на феновете, което обаче май не е дало нужния резултат. Учудва липсата на някои стойностни японски и корейски коли. В същото време тук ще срещнете нелепата австралийска модификация на Ford или пък нескопосания Lotus Elise. Все пак не бива да се забравя, че в сайта на играта скоро ще бъдат пуснати допълнителни автомобили, за които все още не се знае почти нищо. Пътните ченгета също са оборудвани с достатъчно бързи и атрактивни возила. Като средство за възпиране на побеснелите шофьори, те имат на разположение Ford Mustang Cobra, Dodge Viper, Lamborghini Murcielago и Diablo, Ford Crown Victoria, TS 50, Chevrolet Corvette Z06, Porsche 911 Turbo, HSV GTS Coupe и BMW M5.

Управлението е както при всички Need For Speed-игри. То е абсолютно елементарно и не би предизвикало затруднения дори за тези, които никога не са се пробвали във виртуалните ралита. Контролът с клавиатурата е достатъчно прецизен, но ако искате да усетите нещо по-истинско, е добре да разполагате със свестен волан. Изкуственият интелект на виртуалните противници е добре изпипан, но не мога да кажа същото за пътните полицаи. Струва ми се, че за разлика от предишните игри, когато те бяха абсолютно безкомпромисни, сега действат доста по-кротко и далеч по-неефективно. Не бива да се учудвате, ако ви преследват три коли и въпреки подкрепата от въздуха, всички опити да бъдете спрян се провалят непрекъснато и то без да влагате кой знае какви усилия в схватката. Лично за мен това

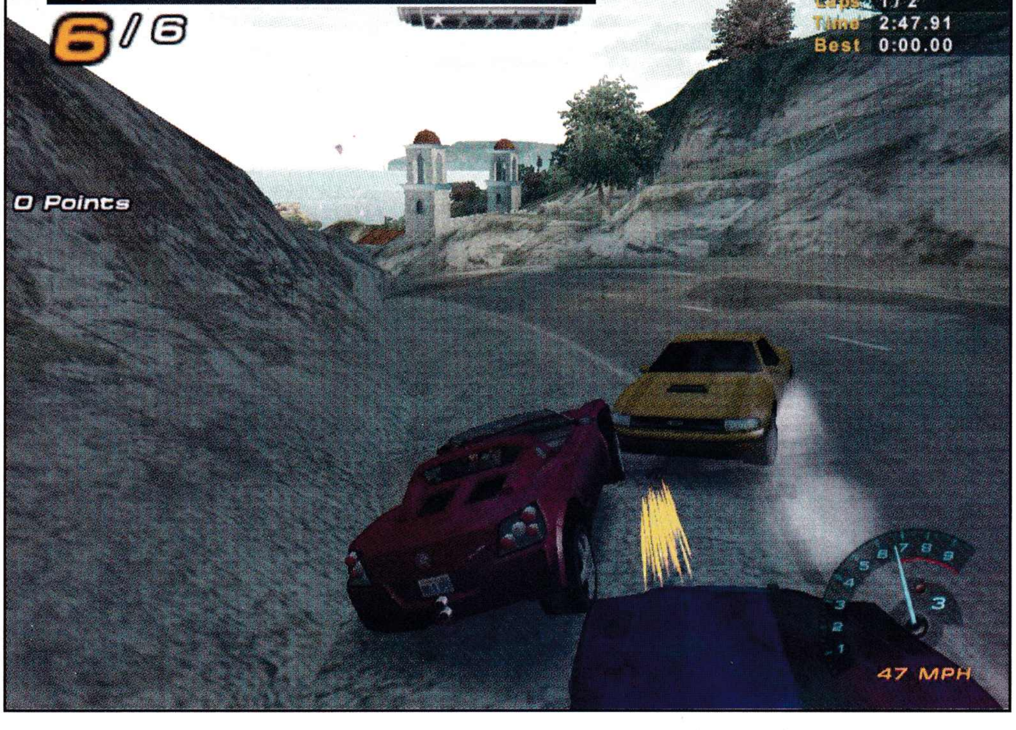
намаляване на агресивността на ченгетата

е съществен недостатък на играта. Иначе полицаите разполагат с целия познат арсенал, обогатен със забавни нововъведения като варели със знак за радиация, спускани от хеликоптер.

Игровите варианти в Need For Speed: Hot Pursuit 2 със сигурност ще задоволят претенциите на всички, които обичат тази поредица. В Quick Race В Championship и Hot Pursuit ще откриете множество предизвикателства, с които ако успеете да се справите, ще получите разнообразни бонуси. Като единични стартове можете да се насладите на остроумни хрумвания като Be the Cop, Lap Knockout, Free Run, Tournament и Single Race. Най-голям интерес и любопитство съвсем заслужено предизвикват Multiplayer-игрите срещу реални противници. Верни на традицията, EA са вложили доста усилия в това направление. За моя най-голяма радост конзолната измислица Splitscreen липсва. Мултиплейърът в Hot Pursuit се изразява в игра в локална мрежа, директна игра за двама съперници през Интернет и мащабно състезание през глобалната мрежа.



VX220 е само една от луксозните спортни коли в играта.



MCLAREN F1 LM

Двигател: n/a **Мощност:** 668 к.с.
Максимална скорост: 320 км/ч

MERCEDES CL55

Двигател: 5439 см^3 **Мощност:** 354 к.с.
Максимална скорост: 250 км/ч

MERCEDES CLK GTR

Двигател: n/a **Мощност:** 600 к.с.
Максимална скорост: n/a

OPEL SPEEDSTER

Двигател: 2200 см^3 **Мощност:** 145 к.с.
Максимална скорост: n/a

PORSCHE 911 TURBO

Двигател: 3600 см^3 **Мощност:** 414 к.с.
Максимална скорост: 305 км/ч

PORSCHE CARRERA GT

Двигател: n/a **Мощност:** 558 к.с.
Максимална скорост: 320 км/ч

VAUXHALL VX220

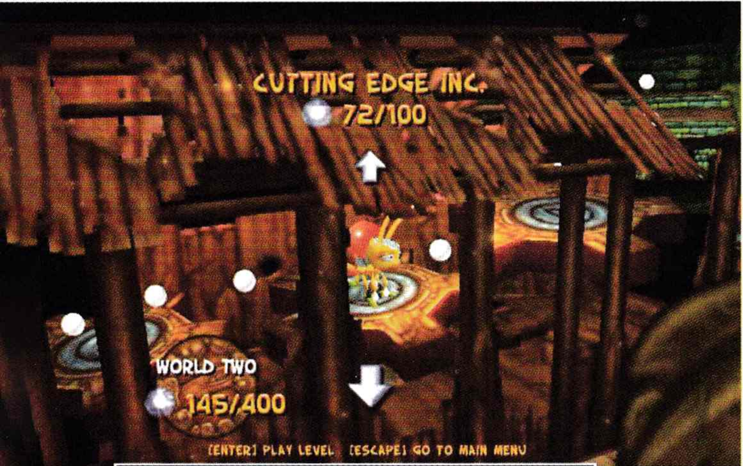
Двигател: n/a **Мощност:** 145 к.с.
Максимална скорост: 215 км/ч

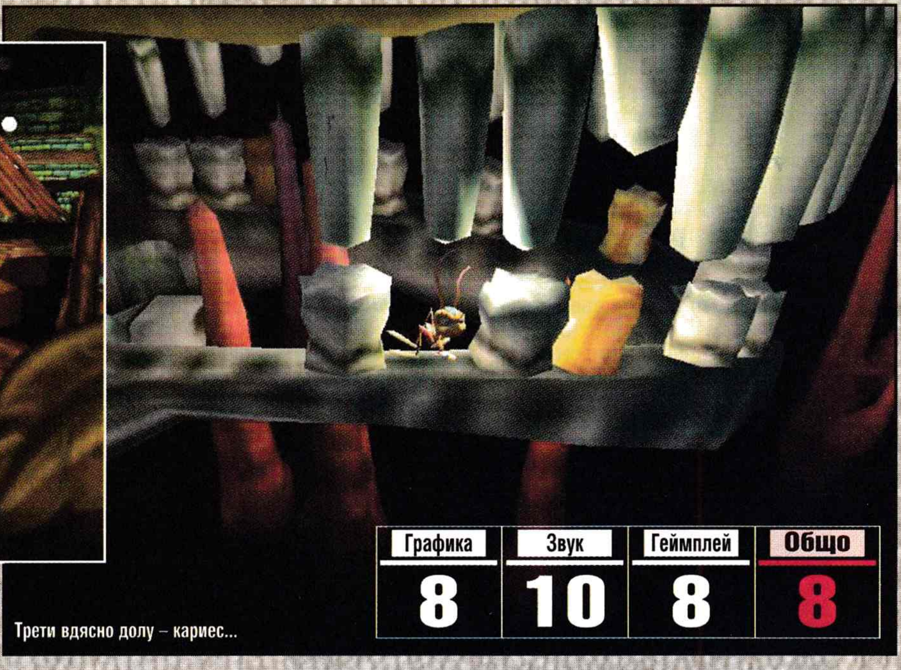
Zapper

Щурец - това звучи гордо!

■ Infogrames ■ www.onewickedcricket.com ■ Pentium III 450, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video, 415 MB HDD ■ arcade game ■ 1 CD

Можете да преигравате всички вече преминати нива.





Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	10	8	8

Трети вдясно долу – кариес...

Представям ви... Запер – един дяволски щурец!

Ако трябва да опиша тази игра с три думи, те ще са – шарена, пъстра и ярка. Както в буквалния, така и в преносния смисъл. И не ми разправяйте, че тези думи са частични синоними и употребата и на трите едновременно е излишна, защото само един епитет би бил крайно недостатъчен, за да предаде усещанетето за цялата пъстрота, яркост и шарения, която ви очаква в Zapper.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Когато разбрах, че играта е преведена за PC от конзолния си вариант, ме обзеха лоши предчувствия – не веднъж сме ставали свидетели на безмилостно "осакатяване" на иначе хубави игри при конвертирането им за PC. За щастие в случая страховете ми бяха неоснователни – играта работи перфектно, изглежда перфектно и се управлява перфектно, сиреч – не е нужен геймпад, за да се играе нормално.

Аркадният, неангажиращ и динамичен геймплей сам по себе си е малка екзотика за PC-геймърите, но пък е съвсем представителен за голяма част от игрите, които се подвизават на всевъзможните конзоли. Няма твърде много компютърни игри или дори транслирани от конзоли за PC-заглавия, с които мога да направя съпоставка, но все пак се сещам за поне две – триизмерния Rayman 2 и модерния римейк на Frogger. Ако сте играли поне едната и сте я запомнили с добро, то Zapper също е игра като за вас.

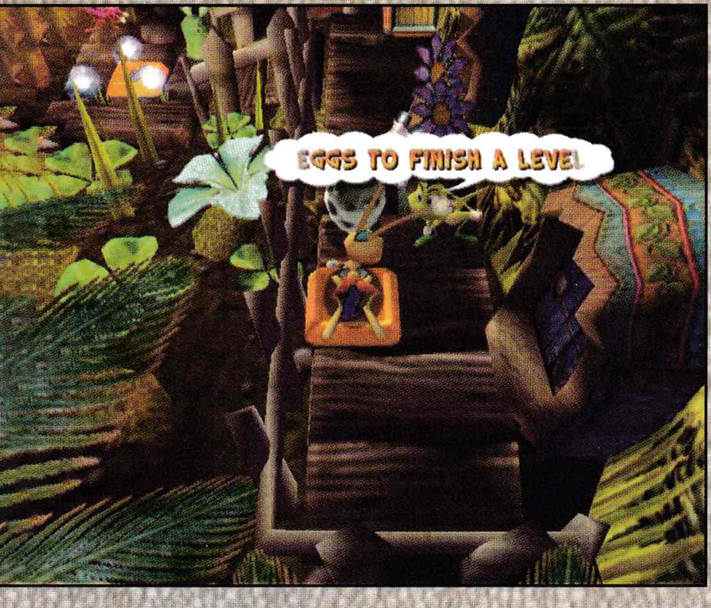
Характерно за игрите от този род е, че главният герой често е някакво животинче, оцветено в странни краски и притежаващо супер способности. Сред целия пантеон от отровнозелени скунксове, оранжеви пингвини и раирани таралежи, сега се нарежда и един симпатичен щурец:

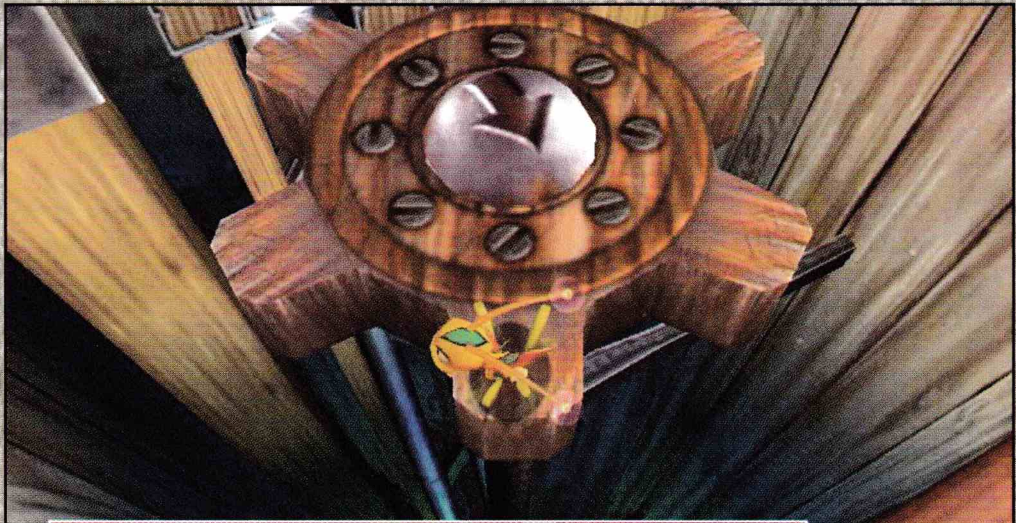
Запер – скоклив, синьожълт и електрифициран!

Изненадващо, но има дори интро, от което разбирате всичко, което ви трябва да знаете, за съвсем семплата история, напълно подходяща за игра от този жанр. Големият Зъл Тип е една много грозна птица – естественият враг номер 1 на всички насекоми, в това число и щурците. Запер е героят, който трябва да му се противопостави, да унищожи птичите яйца и излюпващите се от тях гадинки, да освободи пленените светулки, както и малкото си синьо приятелче, попаднало във вражеските нокти.

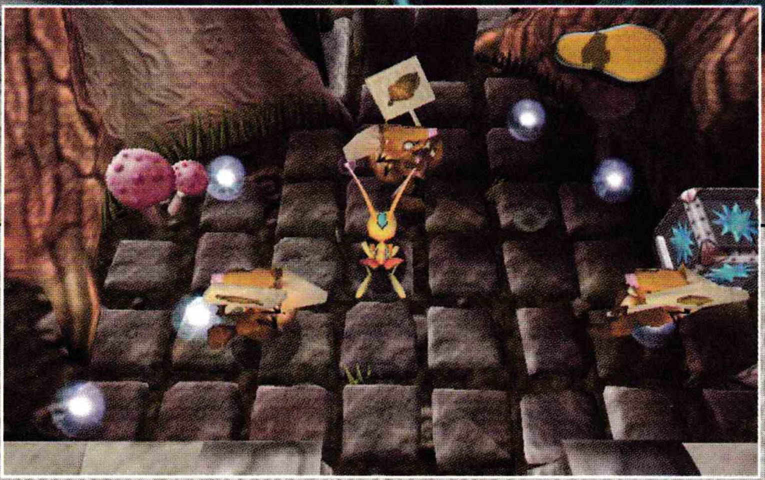
Аркадният геймплей на Zapper е подходящ за всички възрасти и полове – приключенията на синьозеления суперщурец ще допаднат както на хлапетата, така и на майките и татковците им. Предизвикателствата пред играча условно са разпределени в четири игрови свята, всеки от

Ще получавате съвети за игра от другите щурци.





Подскачане по въртящи се зъбни колела.



Стачкуващи катерици - това не можете да видите в никоя друга игра.

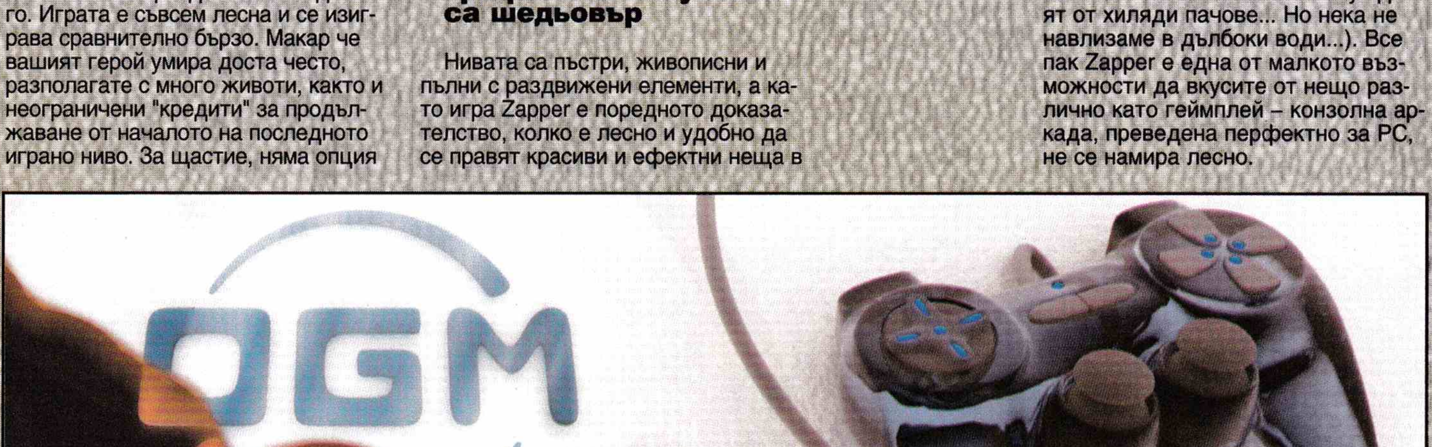
които се състои от по четири нива. Самите светове са тематични – първият обединява всякакви горички, поточета и тем подобни природни райски кътчета, във втория ви очакват тайнствени пещери, мрачни фабрики, призраци, тотеми и други страхотии, третият свят ще ви отведе в Дивия Запад, а четвъртият... Нека засега остане в тайна, за да имате мотивация да стигнете до него. Играта е съвсем лесна и се изиграва сравнително бързо. Макар че вашият герой умира доста често, разполагате с много животи, както и неограничени "кредити" за продължаване от началото на последното играно ниво. За щастие, няма опция за запис във вътрешността на самите нива, което щеше да премахне всякакво предизвикателство. Между нивата записът става автоматично, като на играча му е позволено да преиграва вече преодоляните нива, за да постигне по-добри резултати или да се опита да открие всички скрити изненади в тях.

Графиката и музиката са шедьовър

Нивата са пъстри, живописни и пълни с раздвижени елементи, а като игра Zapper е поредното доказателство, колко е лесно и удобно да се правят красиви и ефектни неща в 3D. Отделни елементи от декорите се поклащат в такт с музиката, звучаща от колонките, която на места е купонджийска, другаде звучи мистично, но навсякъде е прекрасна... Изобщо, графиката и звуците на играта няма да ви харесат, само ако сте в тежка депресия, или просто сте алергични към ярки цветове.

Главният герой се управлява с девет клавиша – четири за подскачане в четирите посоки на света, два за завъртане наляво и надясно. Един за 220-волтово електрическо "запване", което поразява по-слабите противници. Още един за суперскок и накрая един за "радар – антенките на Запер се насочват в посоката към следващото яйце, което трябва да счупите, за да минете нивото. Както казах и по-горе, най-хубавото е, че съвсем не ви трябва геймпад, за разлика от толкова много произлезли от конзоли заглавия. Управлението на героя с клавиатура е съвсем интуитивно и удобно. Пропуснах да спомена, че камерата, следяща движенията ви е "умна" и винаги застава там, където трябва, така че няма да затрудни играта.

Ако трябва да отправя някаква критика, то тя може би трябва да е "прекалено неангажираща". Zapper със сигурност може да ви забавлява няколко часа, но не е от игрите, които вманиачават, игрите, които сънуваме през нощта и които бихме взели със себе си на самотен остров. Просто я изигравате веднъж и толкоз. Дори хитро скритите в играта изненади и тайните игрови режими, които можете да отключите, едва ли ще са достатъчна мотивация да преигравате Zapper втори път, а това е жалко, тъй като играта се минава за няколко часа... Всъщност това е съвсем нормално – много често тази тема се явява основна критика, която PC-геймърите отправят към конзолните игри (на което конзолните им колеги отговарят, че техните игри поне тръгват без главоболия и не се нуждаят от хиляди пачове... Но нека не навлизаме в дълбоки води...). Все пак Zapper е една от малкото възможности да вкусите от нещо различно като геймплей – конзолна аркада, преведена перфектно за PC, не се намира лесно.



HITMAN 2
SILENT ASSASSIN

Един наистина "убийствен" екшън

■ Eidos Interactive/IO Interactive
■ www.hitman2.com
■ екшън ■ 1 CD
■ PIII 450 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video, 800 MB HD

Не ви ли е писнало за n-ти път да спасявате тази злощастна планета и винаги да се отъждествявате с поредния американски супер-герой, който във всичките си възможни превъплъщения сякаш винаги е един и същи персонаж. Пълна скука! Сигурно точно поради тази причина храня особена симпатия към сюжети с антигерои, които не притежават "задължителните" качества като гражданска отговорност, морал и скрупули. В тази насока винаги се сещам за наемните убийци, защото те са увековечени от седмото изкуство с редица незабравими филми: класиката "Самураят" с Ален Делон, "Леон" с Жан Рено или пък култовият Никита (става въпрос за френския оригинал с Ан Парийо, а не за рециклираните холивудски версии).

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Във всички тях е представен един сходен образ на килъра като мрачен, самотен професионалист с железни принципи, който въпреки щедрото заплащане от работодателите си води скромен и простичък живот. Тези убийци обаче никога не са отблъскващи въпреки твърде съмнителното им от морална гледна точка занимание. Добавете към всичко това факта, че подобен персонаж е идеалната предпоставка за истински ефектен трилър и ще ви стане ясно защо и игрите рано или късно щяха да прегърнат тази концепция. Резултатът е появилият се преди две години екшън на датската фирма IO Interactive – Hitman, който, въпреки че имаше сходства с тактическите "stealth"-игри (пр. Thief и Metal Gear Solid), притежаваше напълно индивидуален облик. Въпреки интересните си идеи и впечатляващата графика обаче, Hitman не успя да разгърне истински потенциала си и да стане хит, поради някои сериозни недостатъци като тромавото управление, калпавата камера и отчайващата сложност. Датчаните от IO обаче изглежда са съумели да се поучат от грешките си. Оправяйки всички проблеми на оригинала и възползвайки се максимално от благодатната концепция със Hitman 2: Silent Assassin, те са създали не просто ъпгрейднатата версия на оригинала, а една от най-вълнуващите екшън-игри през този сезон.

Завръщането на гологлавеца

Главният "герой", разбира се, отново е енигматичният гологлав мизантроп с навъсеното лице, стилния черен костюм и чифта едрокалибрени патлаци, наречен с кодовото име 47. Генетично създаденият атентатор обаче не е някакъв масов убиец като Чарлз Менсън или Андрей Чикатило, а истински "джентълмен" в занаята и подобно на Ален Делон притежава неподражаем финес и стил. Всичко, което е нужно да знаете за него, се изчерпва с една култова сцена от играта, в която след като спасявате американски агент от страховито руско подземие, разчувстваният човечец ви подава ръката си, а 47 просто го поглежда с една невъзможна смесица от ледено безразличие и открито презрение, след което се обръща най-невъзмутимо и си тръгва.

В началото на Hitman 2 обаче ще останете безкрайно изненадани, когато видите, че приличният на Слави Трифонов 47-ми номер се занимава с... градинарство в едно живописно сицилианско манастирче. Изглежда и най-коравите мъже са способни на разкаяние, след като дори нашият килър е намерил утеха в светата обител. Но изглежда никой не може да избяга от миналото си – то те връхлита, когато най-малко очакваш. С нежелание 47 е принуден да се върне към старите си занимания, когато духовният му наставник – отец Виторио е отвлечен от сицилианската мафия. За да събере нужната ин-

формация за местонахождението на падрето, гологлавецът е принуден да се свърже отново с Агенцията и да се захване с това, което може най-добре: да убива. Като професионален атентатор поръченията ви ще ви отведат в множество екзотични страни и макар че на пръв поглед тези мисии не изглеждат свързани по никакъв начин, постепенно ще прозрете какво точно се крие зад връщането ви в "занаята".

Интерфейсът – не убийство, а песен!

Но нека на първо време да се върнем в малкото манастирче близо до Палермо, което оттук нататък ще е вашата основна база. Първоначално ще трябва да прекарате известно време в сухи тренировки, тъй като се предполага, че уменията ви са поръждясали покрай градинските занимания. В този своеобразен tutorial ще ви бъдат изяснени последователно всички основни принципи, контроли и движения. Дори ще можете да изпробвате сръчността си с хладните оръжия върху едно напълно невинно бостанско плашило. Изключително успокояващо е, че Silent Assassin се управлява като най-стандартен екшън, което означава че няма да имате никакви проблеми моментално да навлезете в играта. Действието е подкрепено с изключително удачен интерфейс, който с помощта на "интелигентни" контекстни менюта ви позволява да надничате през ключалки, да прескачате прозорци, да взимате и използвате предмети и всичко това само чрез бутона за използване – бързо, елементарно и удобно. Наблюдавате (анти)героя си от трето лице, като за традиционалистите е предвидена и възможността да превключите към стандартния first person. Последното обаче според мен е напълно излишно, защото губите цялостния поглед, а и не можете постоянно да се радвате на лъскавото кубе на 47.

Новост спрямо предишната част е една индикация в горната част на екрана, която ви показва степента, в която сте подозрителен за околните в зависимост от облеклото ви и редица други фактори. Когато скалата стане червена, значи сте разкрити и трябва светкавично да вземете решение, какво да правите. Едно от най-полезните неща в тази игра е картата, която е на ваше разположение всяка мисия. На нея са показани не само всички възможни важни места за мисията ви, изходите, стълбите и пр., но също така като разноцветни символи е показано положението на враговете ви, на цивилните и на целта ви.

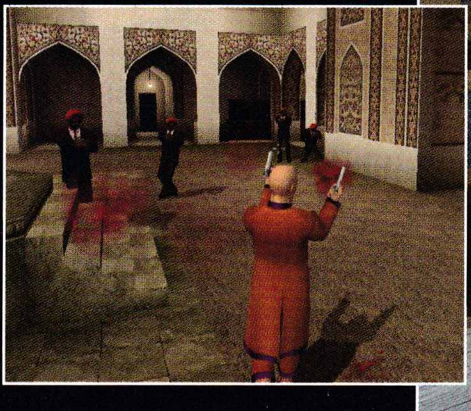
Графика
9
Звук
9
Геймплей
9
Общо
9

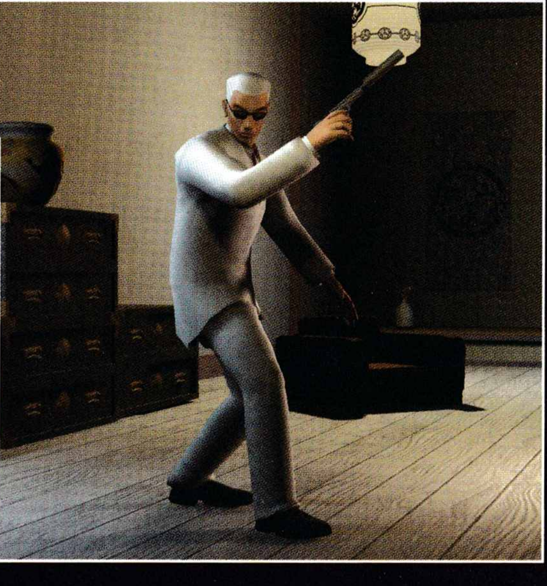
За разлика от предишната част, в Silent Assassin вече можете да се записвате, поне на първите две степени на трудност (съответно седем и два пъти), което според мен е предостатъчно. Освен това, ако докажете професионализма си по време на мисия и се въздържате от кървави престрелки, ще бъдете награждавани с бонус save-ове и супероръжия.

Мисиите

Както вече споменах, свръхсекретната Агенция ще ви осигурява нови поръчения и ще ви снабдява с подробна информация за целите ви, като често са включени не само снимки на клетите хорица, които предстои да очистите, но и много приятни за гледане видеоматериали, които ви разкриват допълнителни важни детайли. За екипировката в повечето случаи ще се погрижи работодателят ви, но по време на мисиите също ще намирате изключително полезни оръжия, които после автоматично ще бъдат достъпни за избор в сицилианското ви убежище. Арсеналът, който е на ваше разположение в Hitman 2, е меко казано внушителен – освен "безшумните" приспособления като нож, любимата стара струна от пиано (гарота) и хлороформ (за пацифистите), ще можете да използвате практически почти всички познати съвременни оръжия (пистолети, автмоати, пушки, снайпери) и дори катана или пък стик за голф. Повярвайте ми, всички тези оръжия ще са ви жизнено необходими, ако искате да оцелеете в 20-те мисии, които ще ви отведат в най-различни точки от земното кълбо. Така например в Русия ще трябва да очистите група бивши КГБ-генерали, в Япония ще си имате работа с якудза и дори ще срещнете нинджи, а едно от най-ефектните поръчения ще ви отведе в Кулите Петронас в Куала Лумпур, чиято сграда е сред най-високите в целия свят.

Всяка ваша мисия обикновено е изградена по формулата – влизате в определена, труднодостъпна зона,





COLT M4A1
969
6

елиминирате целта си и след това се измъквате. Самото изпълнение на мисията и начинът, по който ще действате обаче, са изцяло във ваши ръце и точно тук се крие истинската гениалност на Silent Assassin. Какво точно имам предвид ли? Представете си следната ситуация: озовавате се на някакво доста внушително по площ непознато място и имате всевъзможни начини да процедирате според собствения си стил, предпочитания и възможности. Границата е изобретателността ви, но дори да не притежавате такава, е изключително успокояваща мисълта, че дори да бъдете разкрити, можете като в стандартен екшън да се впуснете в бесни престрелки. Истината е, че Hitman 2 не е нито чиста тактическа игра с промъкване, нито стандартен екшън – тя е такава, каквато си я направите вие, защото почти всяка мисия може да се мине по много различни начини. Постижението на дизайнерите, които са успели да създадат толкова отворена структура на игра е просто забележително и ви позволява да си изградите свой уникален почерк на наемен убиец. И за да не бъда голословен, ще ви дам съвсем конкретен пример с една от руските мисии. Целта ви да очистите двама души (генерал и мафиот), които се срещат в един заграден кръгъл парк, който се охранява от всички страни. Аз лично безшумно с справих с едно от патрулиращите солдатчета, преоблякох се с неговата униформа и въпреки подозренията на пазачите пред парка, успях да мина без да ме разпознаят. След това използвах пистолета със заглушител и най-хладнокръвно разстрелях двамата нещастници, след което успях да се изнижа в създалата се суматоха без да бъда разпознат. Мой приятел обаче беше минал същата мисия по коренно различен начин. Той бе заложил бомба в лимузината на генерала, а след това се беше изкачил на една телеграфна кула, откъдето със снайпер беше очистил втората мишена (мафиота). Уплашеният генерал побягнал към черния си мерцедес и когато влязъл в нея...Бууууум! Разбира се, възможно е да поставите бомба и в двете лимузини. Номерът става като удушите шофьора, когато отиде да пикае, след което се преобличате в униформата му, връщате се при колата, изчаквате бодигардовете да се обърнат и залагате експлозива. Ако си падате по класиката а ла "Чакалът", може да убиете и двете мишени със снайпер, за което има идеални условия в една камбанария. Въобще тази мисия е идеален пример колко гъвкаво са конструирани нивата в Hitman 2.

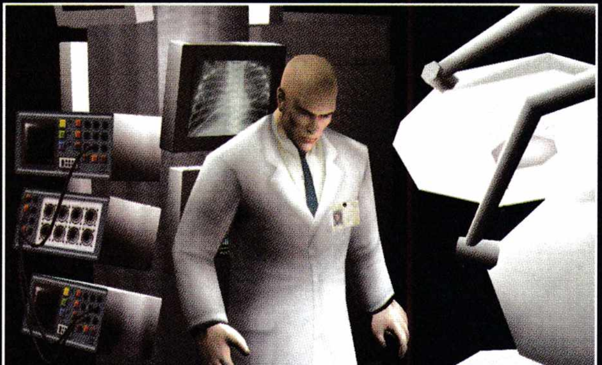
Професионалист или касапин – това е въпросът

Отново повтарям – никой не ви задължава да играете по един или друг начин – ако предпочитате агресията и престрелките, можете да минете много от нивата с този подход поне на нормалната степен на трудност, където човечето ви е по-малко чувствително към куршуми. За по-опитните играчи пък Silent Assassin ще предложи големи предизвикателства (особено на трудната степен) и ще ги мотивира да експериментират с много варианти. Между другото на края на всяка мисия се оценяват постиженията ви на базата на това до каква степен сте прибягвали към примитивна агресия или пък сте оставали незабелязани. Все пак, съгласете се, че е много конфузно за професионалист от вашата класа да получи прозвището "Касапина" или "масов убиец". Много по-ласкаво звучат "роден убиец" или "безшумен атентатор", нали?

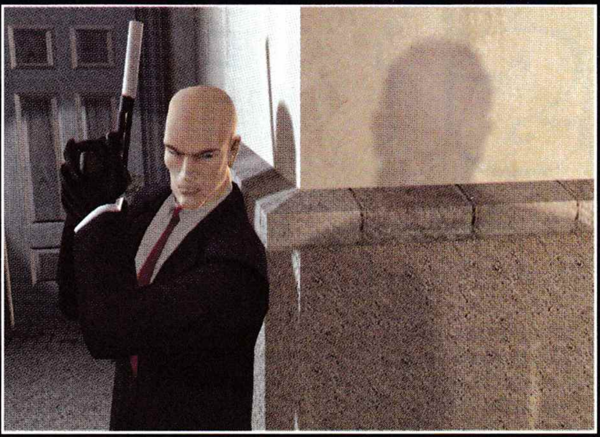
Много народ се оплака от сложността на Hitman 2 и от наличието само на две възможности за записване (без да броим бонусите) на средната степен на трудност. Аз лично съм на друго мнение. Разбира се, че е досадно след половинчасово старателно промъкване, да бъдете разобличени от някоя цивилна пикла, която се разкрещява така, сякаш е видяла самия Сатана, след което охраната ви прави на решето. Нивата обаче рядко са прекалено големи, така че да не можете да ги разучите от два-три опита. Освен това точно в тази игра, записването на всяка крачка би убило едно от най-големите ѝ достойнства: напрежението и несигурността, които ви дебнат на всяка крачка. По дяволите, предпочитам да съм опънат като струна от нерви, отколкото да се чувствам като някакъв проклет непогрешим терминатор. Единственото дразнещо нещо, което ненужно усложнява играта, е "stealth"-режимът. Когато го включите и се опитате да го използвате, човечето ви започва да се движи то-о-о-л-к-о-в-а бавно, че реално е почти невъзможно да изненадате някого изотзад, защото докато се промъкнете до него, той вече се е обърнал и унизително ви разстрелва.

Мамо, защо този чичко изглежда толкова странно?

Изкуственият интелект в тази игра на места е плашещо реалистичен. Няма и помен от предишните недомислици в тази насока. В Hitman 2 дори подходящата дегизировка не ви дава пълна сигурност, особено ако някой от околните успее да ви огледа отблизо. Ще чувствате изключителен дискомфорт, когато се разхождате облечен с нечия чужда униформа в пълни с вра-



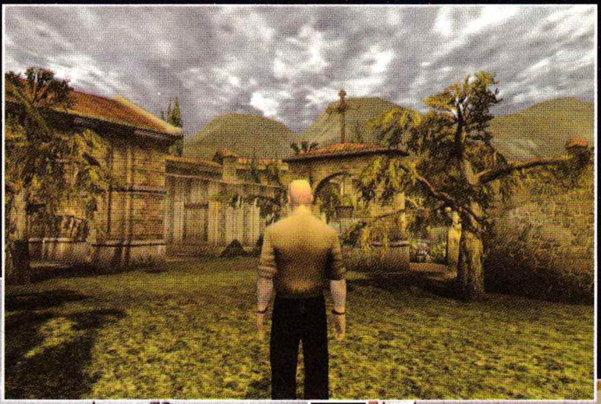
гове помещения, които ви зяпат с недоверие, докато вие всячески се опитвате да изглеждате хладнокръвен и достатъчно убедителен, опитвате се да не загубите нервите си, докато сърцето ви бясно подскача. Две от основните правила са да не правите резки движения и да тичате (което моментално алармира копоите), както и достоверно да се вписвате в общата картинка – ако примерно сте облечен като келнер, трябва да носите поднос с шампанско и търпеливо да обслужвате гостите, ако сте войник, трябва да патрулирате и т.н. Разбира се, ако нахлуете някъде с извадено оръжие веднага ще си докарате много грижи на главата (оловни), но същият ефект има стрелбата без заглушител, която трябва да избягвате, ако е възможно. Един последен съвет е, когато се готвите да вземете нечии чужди дрехи, да го правите скрито – никой не е толкова ентусиазиран да гледа голото ви туловище и запомнете, че никой в Индия няма да обърка бледолик кубелия с местен жител, само защото е нахлупил вълшлив тюрбан на главата си.



Убийствена красота

Въпреки интересната реализация, Hitman 2 нямаше да е нищо без подходящата визия и звук и точно в тази аспект IO са постигнали наистина забележителен резултат. Още при първия ви досег с играта – в сицилианския манастир, ще се шашнете от невероятния реализъм и детайлите, с които е изобразена обстановката. Пъстрите, богати и наситени текстури просто галят очите ви. Всяка мисия се развива на огромен терен, който е изпипан до най-малката подробност. Голямо впечатление правят също достоверната архитектура на сградите, интериорите, невероятните атмосферни ефекти и последно, но не по важност – сполучливите модели на хората, направени благодарение на motion capturing-технологията. Направо е истинско чудо как при цялата тази графична прелест е възможно да играете, при това прилично, на не толкова актуална конфигурация от рода на GeForce 2 и 450-гигахерцов процесор. Разбира се, за да се насладите на пълната прелест на Hitman 2, ви е нужен значително по-мощен звяр, но ми е изключително приятно да виждам толкова добре оптимизирани игри в един жанр, на който по традиция никога не му е достатъчна машината, която притежавате вкъщи.

За атмосферата освен перфектната графика допринася изключително много и саундтракът, който в никакъв случай не отстъпва на музиката към някой холивудски филм. Част от класическите оркестрални и хорови мелодии са дело на будапещенския симфоничен оркестър и наистина са гениални. Освен всичко, музичката е дискретна и нито в един момент не се натрапва и не отвлича вниманието ви от действието, а само елегантно го подчертава. Разбира се, всяко аудио-парче е съобразено със страната, в която се намирате. Озвучението на героите е изключително професионално (логично изпъква гласът на 47) и всички плямпат на националните си езици, поне доколкото успях да установя при руския и немския.

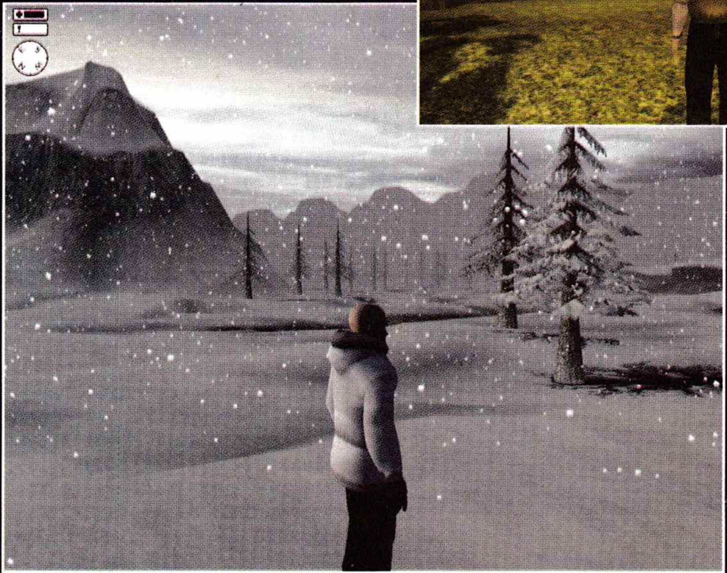


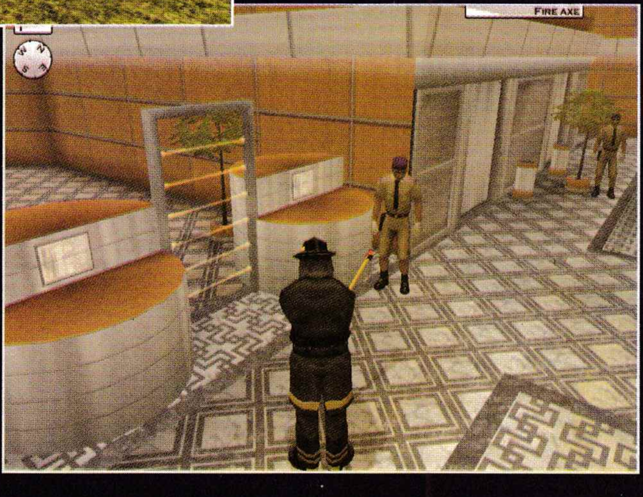
Реквием за един убиец

Единственият недостатък е, че играта е сравнително кратка по стандарта, наложен от останалите съвременни екшъни. От друга страна пък, Hitman 2 е едно от малкото заглавия, които ще ви мотивират да ги преиграете поне веднъж. Аз лично винаги след края на мисия (с малки изключения) оставах с онова натрапчиво усещане, че можех да се справя и по-добре и че определението "касапин" въобще не подхожда на изтънчената ми натура. Не мога да отрека, че първоначалният ви досег с всяка нова мисия е уникален и неповторим и че колкото повече повтаряте едно ниво, толкова повече се губи онази тръпка, която винаги ви кара да се чувствате сякаш сте герой на напрегнат трилър. Поръченията ви обаче са с толкова отворена структура, че ви мотивират да изпробвате множество различни подходи, което компенсира напълно краткостта на играта.

Липсата на мултиплейър не е никакъв минус и нямам идея защо някои западни колеги непрекъснато хленчат заради това – в крайна сметка е повече от необходимо да има и перфектно изпипани single player-игри, още повече, че концепцията на Hitman напълно изключва смисленото включване на отборен елемент.

В заключение – играта е препоръчителна за всички, на които им е писнало от непоносимото еднообразие, което лъха от екшъни а ла Soldier of Fortune II. Ако предпочитате от време на време на мислите преди да стреляте, обичате екшън-приключенията и по-"дискретните" екшъни, то Hitman 2 е точно за вас. С гъвкавия си дизайн, Silent Assassin реално ви предлага дори повече от останалите заглавия в жанра. Играта е едновременно забавна и предизвикателна, като стимулира приятно сетивата ви – с една дума притежава всички нужни съставки за един истински хит.





Ghost Recon
Island Thunder

■ Red Storm Entertainment ■ www.ghostrecon.com
■ P2-450, 128 MB RAM, 16 MB Video ■ FPS ■ 1 CD

Вторият експанжън на Ghost Recon вече е факт, и то само няколко месеца след предишния (т.е. Ghost Recon: Desert Siege, за който можете да прочетете в брой 20). Ситуацията е почти същата. Нищо коренно ново – нова кампания от 8 мисии, действието на които се развива в Куба.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

Историята е следната: Фидел Кастро е починал през 2006 г., като след това страната е била управлявана от кой ли не, предимно неподходящи хора. По този случай сега са на път да се проведат първите демократични избори в историята на бедния и репресиран кубински народ. Разбира се, различни зловредни елементи се опитват да осуетят настъпването на новото време. И никак не е случайно, че отново САЩ се показва в ролята на добрата фея и праща един отряд от специални части, наречени "The Ghosts", които да помогнат на кубинците. Лично на мен ми дойде до гуша от този американски патриотизъм, който ни залива от толкова много игри, но какво да се прави – качествените тактически екшъни идват предимно от САЩ, така че просто човек няма избор. Но това както и да е.

Експанжънът, както си му е редът, се инсталира върху оригиналния Ghost Recon. Не иска някаква специална версия или пък предишният експанжън – всичко си минава тихо и спокойно. Самата игра се ъпдейтва автоматично до версия 1.3, което рефлектира и върху оригинала. Някакви новости в управлението на играта или геймплея всъщност няма. Ама съвсем никакви. Което не е никак лошо, в това отношение нещата така или иначе бяха докарани до едно много добро ниво. Това, което обаче ще ви се набие в очите още при самото пускане, е наличието на анимации. И то доста добри. Е, да, повечето са правени с енджина на играта, което обаче не говори непременно лошо за тях. Интродукцията и финалната анимация са пререндерирани и изглеждат доста по-добре от останалите. Има и междинни анимации, което преди си беше направо дразнеща липса, с изключение на няколко филмчета от тип "само да отбием номера" в оригиналния Ghost Recon. Малко късно са се сетили от Red Storm да направят това нещо и можеха поне да се постараят малко повече по въпроса.

HEALTHY
RAMIREZ

Добре е, че

графиката в самата игра също е претърпяла промени

Впечатление правят новите модели на дърветата и растителността из нивата, които лично на мен ми харесаха много. Всичко вече изглежда съвсем различно, много "по-живо" отпреди. Разни храстчета мърдат (дали от вятъра, или защото някой се спотайва в тях), а дърветата дори приличат на дървета.

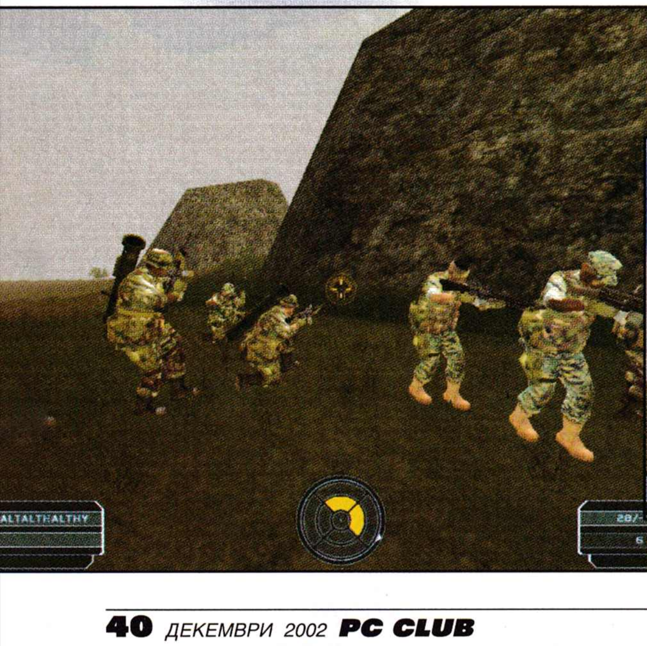
Самите мисии са сравнително интересни като замисъл, локациите са достатъчно разнообразни – предимно в открити и пресечени местности, но също така има и мисии в градски условия, както и мисия на един плаж. За съжаление пренаселен с различни неприятни въоръжение субекти, иначе гледката си заслужава.

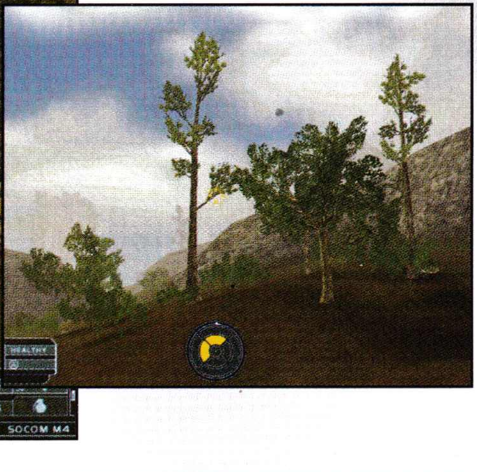
Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	9	9	9

Нови оръжия почти няма. Има ги тези от Desert Siege, които така и така са само за мултиплейър. За сметка на това има цели два нови пистолета, т.е. общото число вече достига "зашеметяващите" три броя ! Новите специалисти пък са точно шест. Много е глупаво – четирима от тях са "rifleman", един "sniper", и един "demo". Разпределението можеше да бъде и малко по-добре премислено – а така дори и няма "support" клас сред тях.

Приятно (или пък неприятно, зависи от гледната точка) впечатление прави и значително подобреният изкуствен интелект. Гадовете вече замерят по-често с гранати, промъкват се, крият се, залягат по-често, опитват се да ви издебнат в гръб... играта е станала значително по-трудна. Което все пак не я прави достатъчно трудна – всичките осем мисии се минават за около 4 часа игра от опитен играч. Лично аз го приемам като подобрение, тъй като старият експанжън се минаваше за около три часа или дори по-малко.

Останалите промени включват и няколко нови режими на игра в мултиплейър. За съжаление нямах възможност да ги тествам, но ако съдя по мултиплейъра в оригинала – нещата би трябвало да са на високо ниво. Обаче силно подозирам, че няма да са много кипящите от ентусиазъм фенове да играят точно тази игра в мрежа. Е, проблемът си е техен.

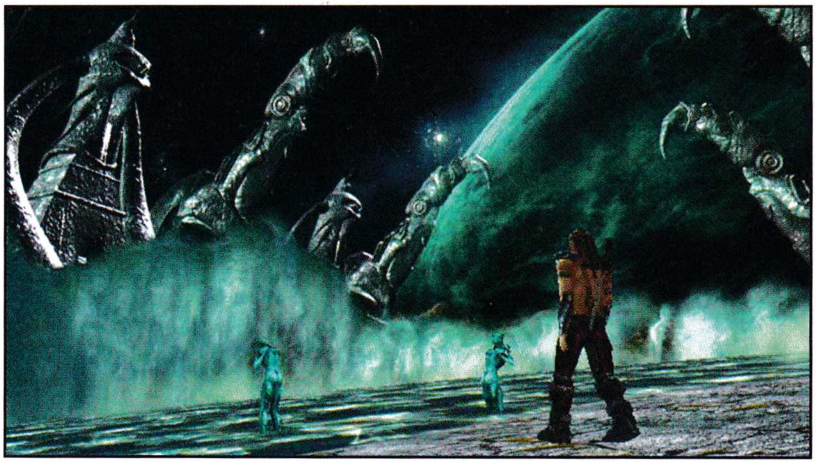




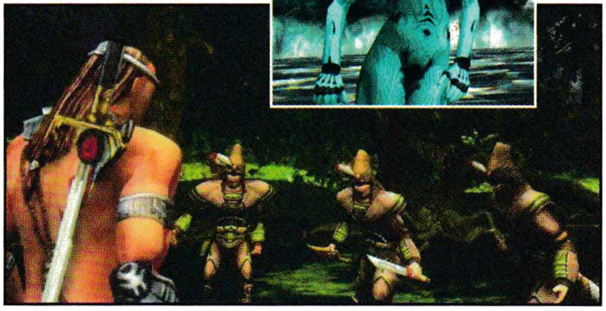
Ring 2
Twilight of the Gods

А сега, прасета в космоса... Пардон - викинги в космоса!

■ Arxel Tribe ■ ring2.arxeltribe.com ■ P 300, 64 MB RAM, 383 MB HDD ■ куест/adventure ■ 2 CD



Планетата на сините жени или нещо друго?! Не ви трябва да знаете...



Тези май не са приятелски настроени. И аз щях да съм агресивен, ако ме бяха заврели в такава игра.

Кой пръстен? Пръстенът на Нибелунгите, естествено. Същият, за който Вагнер е писал знаменитата си опера. Бих затананикал, но списанието просто не е най-подходящият медиум за тази цел. Ключови думи – викинги, валкирии, герои, рагнарок, любов и така нататък... Към всичкото това прибавете космически кораби и болните мозъци на гейм-компанията Arxel Tribe, така ще получите настоящата игра. Странно, нали?

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Не знам дали защото по случайност съм пропуснал първата част на тази игра или пък защото съм прекалено консервативен, но комбинацията от скандинавска митология и космически кораби някак си не ми допада. Нямам нищо против странните експерименти и нестандартните светове, но когато още в интродукцията войни с боядисани лица, си говореха за Рагнарок на мостика на космически кораб, нямах друг избор, освен да изпадна в културен шок. Не се и съмнявам, че има хубаво обяснение за всичко това, но самата игра не ми помогна да го открия, а официалният сайт кой знае защо се оказа неработещ. В този момент изпитвах странното усещане "дежа вю" – съвсем същото се случи наскоро при една друга посредствена игра с викинги. Все пак из дебрите на интернет успях да открия някакво интервю с творческия директор на играта, което ме просветли, че тя наистина е базирана на прочутата опера на Вагнер. В първата част, издадена през 1999 година, се разказвало за човешкия герой Зигмунд, влюбен в собствената си сестра, както и за участта на валкирията Брюнхилд, която се опитала да го защити... Обяснение за космическите кораби и другите sci-fi елементи за съжаление нямаше, но разбрах, че в настоящата втора част главен герой е Зигфрид, сина на Зигмунд, който причинил падението на боговете и началото на Ерата на Човеците. Какво можеш да очакваш от дете, чиито родители са брат и сестра – пак добре, че не се е родило с две глави..

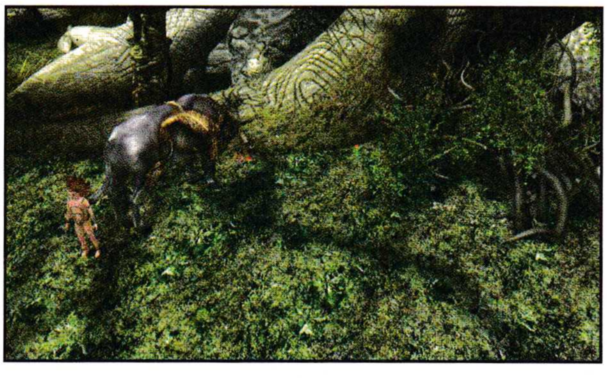
В началото на играта виждаме младият Зигфрид като роб в ковачницата на едно много сърдито и зло джудже. Като казвам ковачница – представете си нещо едновременно модернистично и древно, неописуемо, сякаш излязло от кошмарите на алкохолизиран автор на научнофантастични романи. Самият Зигмунд е облечен в странен метален екзоскелет и търчи насам-натам, вършейки цялата работа, непрекъснато хокан от своя дребен господар. След около половин час по-съобразителните играчи ще се преборят с невъзможния интерфейс, ще подпалят и след това ще загасят ковачницата, ще излязат навън, където две съвсем обикновени наглед птици грабват Зигмунд, барабар с целия му екзоскелет, и го понасят към божествената му съдба... Извинявам се, че преразказът ми не звучи никак логично, но точно толкова нелепи са ситуациите в цялата игра или поне дотам, докъдето успях да я изтърпя.

Някой почитател на позабравеното изкуство – операта, сигурно би нарекъл тази игра "гавра с творчеството на Вагнер", но аз бих я разкритикувал и от съвсем друга гледна точка – неудобния интерфейс и техническите ѝ несъвършенства я правят практически непригодна за игра. Дори, по незнайно какви причини, комбинацията от викинги и фантастика да ви се хареса, едва ли ще изтърпите задълго самата игра. Героят се управлява с клавиатура, от време на време пък се налага да ползвате мишката, всичко е направено максимално неудобно и времегубно. Например, за да откриете кои предмети стават за вземане, трябва да се взирате за кратки проблясвания върху картината, от което съвсем скоро ще ви заболят очите. Прибавете към всичко това тромавите движения, грозните 3D-модели и нелепостите, като например орляците от пеперуди по тревата и може би ще разберете защо намразих тази игра.

И все пак, дори в лошите неща сме длъжни да откриваме по нещо хубаво, така че в завършек ще ви кажа и за малкото неща, които ми се харесаха в Ring 2. За разлика от персонажите, декорите са прекрасно нарисувани и някои от тях сами по себе си са малък сюрреалистичен шедьовър. Саундтракът на играта пък е оригиналната музика на Вагнер в изпълнение на Виенската филхармония и сигурно ще бъде оценен подобаващо от всеки почитател на класическата музика. Не на последно място – този месец тествах и Rhem, което напълно ме убеди, че и по-лоши игри от тази има...

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	9	3	4

Тази картинка е от началото на играта, но дори стигането дотук е същински подвиг, защото означава, че сте се преборили с малоумния интерфейс.



Operation Tiger Hunt

Назад във времето с M4 Sherman

■ Digital Fusion/Infogrames ■ www.us.infogrames.com ■ PIII-600 MHz,128 MB RAM,16 MB 3D Video ■ Action ■ 1 CD

6 юни 1944 г. Съюзническите армии под командването на генерал Айзенхауер откриват Западния фронт в битката срещу германците, все още контролиращи Европа. Десантът в Нормандия е вече факт, а вие сте командир на танк M4 Sherman. Вашата мисия е да пробиете немската отбрана, да търсите и унищожавате вражеските бронирани подразделения...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

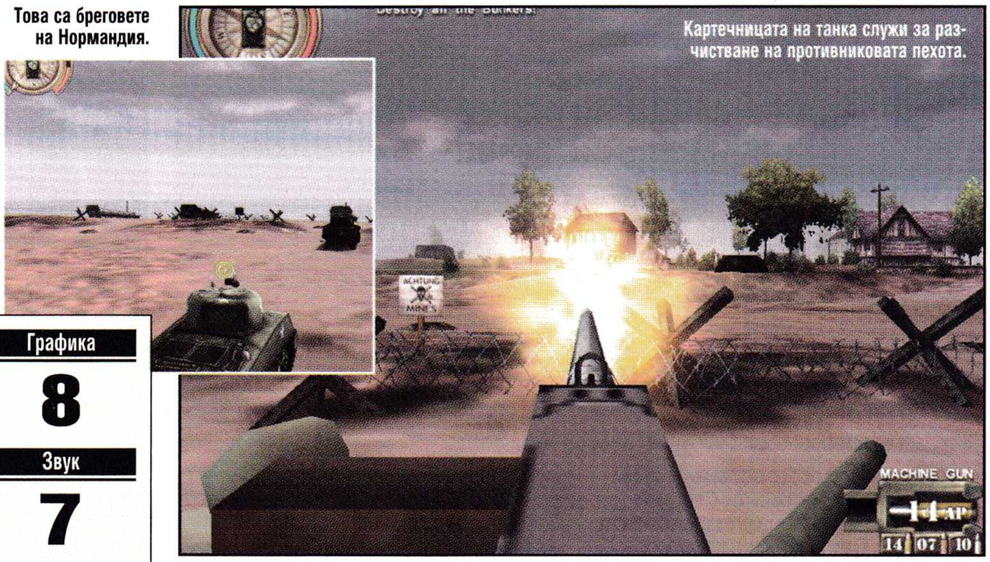
Drive... Shoot... Destroy! Това е анонсът към Operation Tiger Hunt. Той звучи доста примамливо, но не изчерпва и в никакъв случай не обяснява същността на играта. Очакванията, че това са единствените неща, които ще се наложи да вършите тук, са далеч от истината. Главната задача е да оцелеете. В първите мигове на играта се озовавате на брега на Нормандия. Отвсякъде летят снаряди. На брега голяма част от вашите танкове избухват в пламъци. Укрепените бункери с противотанкови оръдия и германските танкове ви обсипват със смъртоносен огън. Противниковите пехотинци ви замерят с гранати, а като капак на всичко сте в средата на минно поле и всяко грешно движение ще ви изпрати в небитието.

Единственото, което ви остава, е да карате и да избивате всичко, което се движи и може да бъде преценено като заплаха. За целта разполагате с машина, която е по-бърза и маневрена от немските. Като въоръжение имате оръдие и картечница на купола. С оръдието елиминирате укрепени и бронирани цели, а с картечницата изтребвате досадната пехота. Снарядите са три вида, като за всяка цел се използва специфичен. За разлика от класическия екшън, тук мунициите са сравнително ограничени, а презареждането отнема известно време, така че стрелбата трябва да е добре преценена. Освен това трябва да се внимава за "здравето" на машината и количеството гориво. По бойното поле са пръснати множество pick-ups, които осигуряват допълнително гориво, ремонт на танка и различни боеприпаси.

Известен проблем може да предизвика ориентацията по картата и определянето на възможните източници на заплаха. Дори моментно разсейване може да ви извади от играта. Просто отнякъде долита снаряд и всичко започва отначало. Затова придвижването на сляпо в никакъв случай не е най-добрата тактика. Вместо това е желателно внимателно да се оглежда теренът, прецизно да се избира маршрут и да се елиминира всяка потенциална опасност.

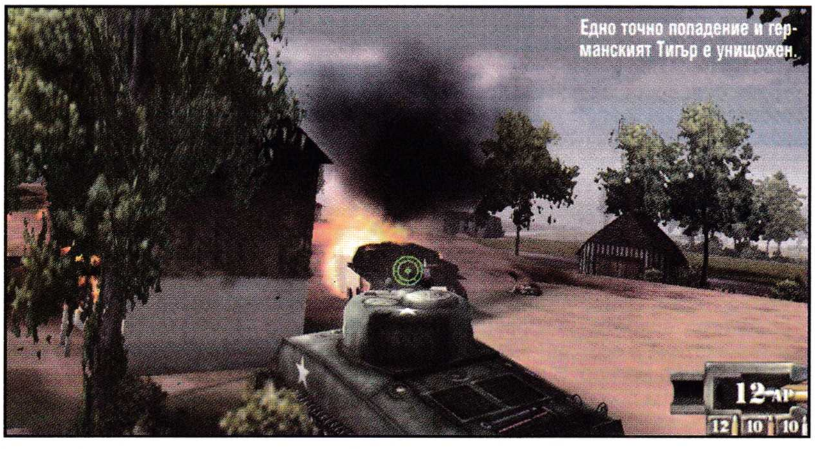
Operation Tiger Hunt в никакъв случай не може да бъде определена като симулация, а още по-малко като игра, която претендира за историческа автентичност на събитията. Тя типичен екшън с много динамика и известен стратегически елемент. Приятната графика и поносимият звук допълват приятното общо впечатление от този твърде американски поглед върху част от най-голямата война в историята на човечеството.

Графика	8
Звук	7
Геймплей	7
Общо	7



Това са бреговете на Нормандия.

Картечницата на танка служи за разчистване на противниковата пехота.



Едно точно попадение и германският Тигър е унищожен.

M4 SHERMAN

M4 Sherman е наследник на M3 Grant. За разлика от своя неуспешен предшественик, тази машина е трябвало да се противопостави на изключително добре обучените, организирани и ефективни германски танкови подразделения. Този танк влиза в бойни действия през октомври 1942 година по време на битките срещу Ромел в северна Африка. Според концепцията на US военните, M4 е трябвало да бъде по-бърз и маневрен от своите конкуренти. В началото на кампанията в Европа този танк става лесна жертва за силно бронираните и мощни като въоръжение нови модификации на германците.

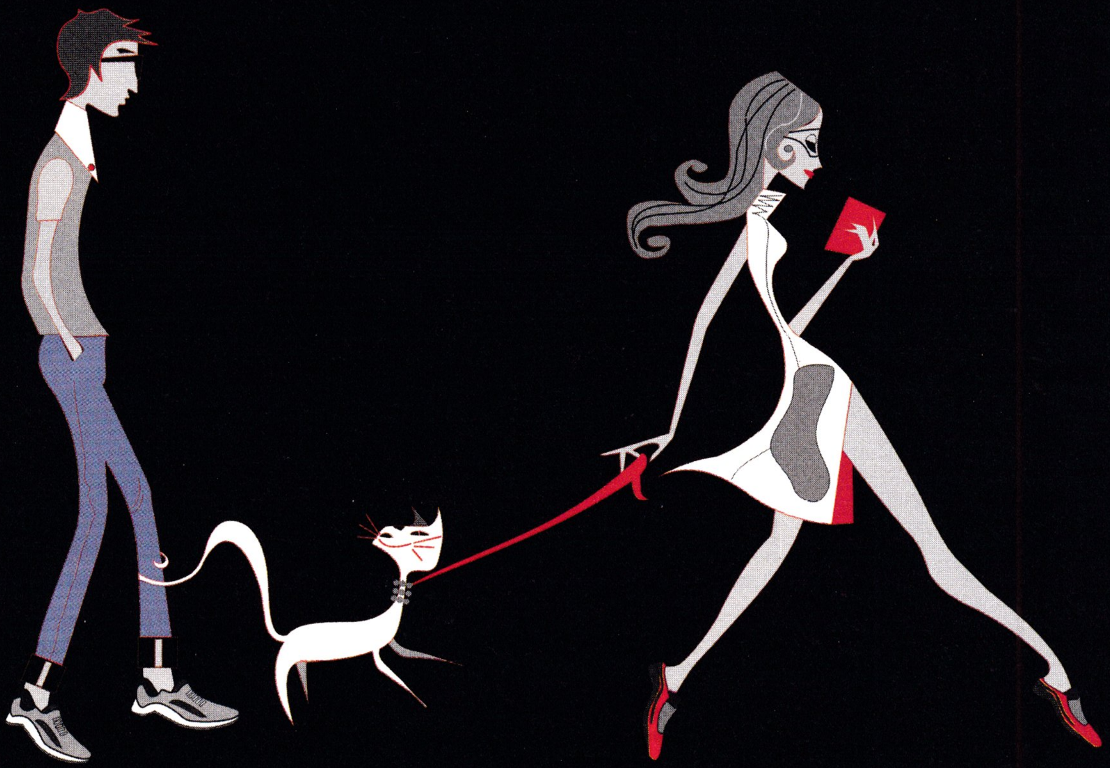
PZ. VI TIGER

Тигър е последният и най-голям танк на Германците. Той се появява като отговор на съветските Т-34. Производството му започва през август 1942 година и първите му изяви на бойното поле са при Курск. Сред достойнствата му могат да се споменат далекобойните, мощни оръдия и дебелата му броня. Основните му недостатъци са слабата маневреност, ниската скорост, огромния разход на гориво (Тигър I е тежал 55 тона, а Тигър II - 44), сложното производство и тежката поддръжка.

ПЪТЕВОДИТЕЛ ЗА КУЛТУРА, РАЗВЛЕЧЕНИЯ И РЕКЛАМА

КОМПАС

седмичен

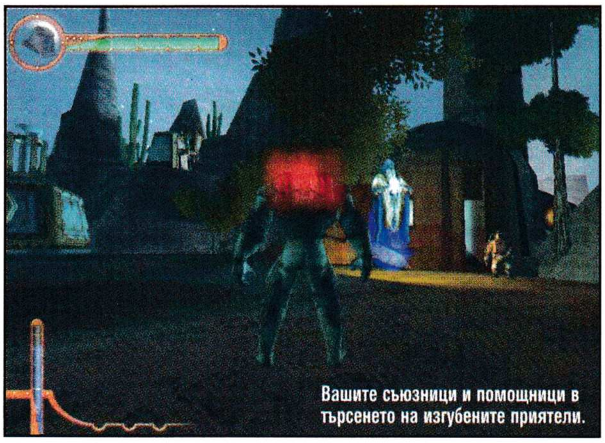


ЗА ПРАВИЛНА ОРИЕНТАЦИЯ !!!

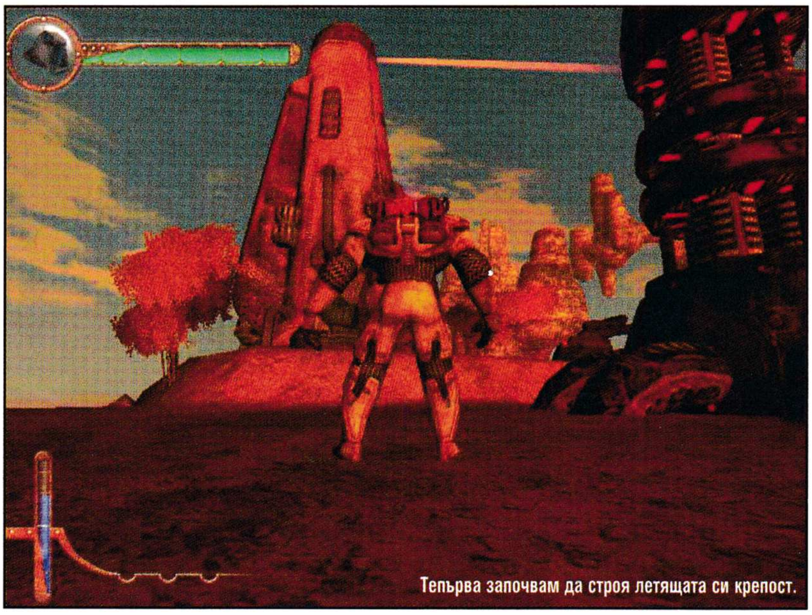
Нещо различно...

PROJECT NOMADS

■ Radon Labs ■ www.project-nomads.de ■ Pentium III 450, 64 MB RAM, 32 MB 3D Video, 750 MB HDD ■ 3D action ■ 1 CD



Вашите съюзници и помощници в търсенето на изгубените приятели.



Тепърва започвам да строя летящата си крепост.

Механичният гигант Голиат, техничарят Джон и чаровницата Сузи са тримата протагонисти в новаторската смесица от жанрове, наречена Project: Nomads. Номадите – авантюристи, механици и мистици, живуркащи из постапокалиптичните останки на разрушения си свят – летящи острови сред безкрайно море от облаци, един вълшебна и в същото време мрачна реалност, за съществуването на която само най-циничните биха поискали научна обосновка.

Графика	8
Звук	8
Геймплей	9
Общо	8

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Всеки месец излизат толкова много нови игри, че едва ли има брой на PC Club, за който да не сме се чудили как ще успеем да представим всички тях на ограниченото ни количество страници, кой от многото материали да съкратим и кой изобщо да отпадне. И все пак, почти всички тези заглавия си приличат като клонингите на овцата Доли, а същински нестандартните и новаторските сред тях се броят на пръстите на едната ръка на кьорав касапин, както би казала колежката Елица. Точно за една от тези оригинални и "по-специални" игри ще ви разкажа в тази статия.

Колко романтично... Всъщност – не чак толкова.

Какъв е жанрът на Project: Nomads?

На този въпрос е наистина трудно да се отговори. Може би словосъчетанието "приключенска игра" (но не в смисъла на "куест") би било най-близо до истината, но в никакъв случай не се покрива точно със същността на играта. На моменти Project: Nomads се доближава до жанра 3rd person action. В други случаи се налага да проявите стратегическо мислене и планиране – при превръщането на вашия въздушен остров в механизирана летяща крепост, планирането на защитните, нападателните и енергийните съоръжения. Друг жанр, до който играта се доближава, но в никакъв случай не се вписва, е този на симулаторите – битките между гигантските острови – бойни платформи и бързите изтребители, стрелкащи се между тях, в които съвсем дейно ще участвате, няма как да не доведат до асоциации именно с този жанр... Изобщо, бих казал, че подобна хибридна игра не е излизала от времето на Sacrifice, а и едва ли ще се появи в близко бъдеще. Дори само заради този прост факт, Project: Nomads е просто задължителна игра за вашата обща геймърска култура.

Ако трябва накратко да опиша всички специални моменти в тази игра, ще бъда доста затруднен, тъй като те не са малко. Може би най-забележителна е възможността за превръщане на вашата летяща скала във въздушна крепост – за целта ще ви помогнат могъщите артефакти, останали от древната раса на Строителите. При използване отделните артефакти се превръщат в сгради (модули), за вашата скала – едни дават огнева мощ, други енергия, а трети имат собствени специални характеристики и възможности. С напредването на играта ще се научите да комбинирате отделните артефакти и така да създавате нови, по-ефективни структури. Важно е да прецените кои точно модули са ви безусловно необходими (тъй като площта, на която можете да ги разположите, е неголяма) и така да създадете ефективна бойна платформа. Друг забележителен момент е почти пълната свобода на движенията ви – вашият герой може свободно да прелита между отделните скали в триизмерния игрови свят и собствената си бойна платформа. Това развързва ръцете на гейм-дизайнерите да поставят всевъзможни предизвикателства пред игра. Резултатът е разнообразен и разчупен геймплей, който винаги има с какво да ви изненада.

Изборът между тримата герои, предложени в началото, съвсем не е чисто естетически – от това решение зависят качествата на цялата технология и магия, която ще бъде на ваше разположение и в крайна сметка точно то дефинира цялостния ви игрови стил. Освен всичко това всеки от героите има по две собствени, уникални умения или "магии". И името, и външният вид на Голиат, безусловно говорят за мощ и груба сила. Ако изберете бронирания гигант, ще разчитате точно на тези качества, но ще ви липсва подвижност, гъвкавост, както и някои от по-коварните тактически таланти на другите двама герои. Ефирната Сузи е пълната противоположност на Голиат – тя разчита на магическите си умения и е относително слаба в механиката. Джон е може би най-доброто решение, ако искате балансиран герой – разумен компромис между груба сила и бързина, механични и магически таланти.

За радост на любителите на мрежови партита, в Project: Nomad е предвиден доста интересен мултиплейър-режим. Все още не съм го пробвал, но съм сигурен, че дуелите, в които изправяте своята летяща крепост срещу страховитите острови на останалите играчи, ще са много динамични, интересни и биха придавали съвсем нови измерения на играта. Помислете си например за тактиката да скриете героя си в някой облак и да изненадате противниците в подходящия момент. Или пък да унищожите със светкавична атака ключов модул и да задигнете съответстващия му артефакт, за да усъвършенствате собствения си остров. Определено всичко това звучи много интересно, но съм убеден, че тази игра никога няма да стане популярна в компютърните клубове, най-малкото заради нестандартния си геймплей.

Ако тази статия досега е постигнала целта си да ви запали по играта, то може би сега ще охладя ентусиазма ви -

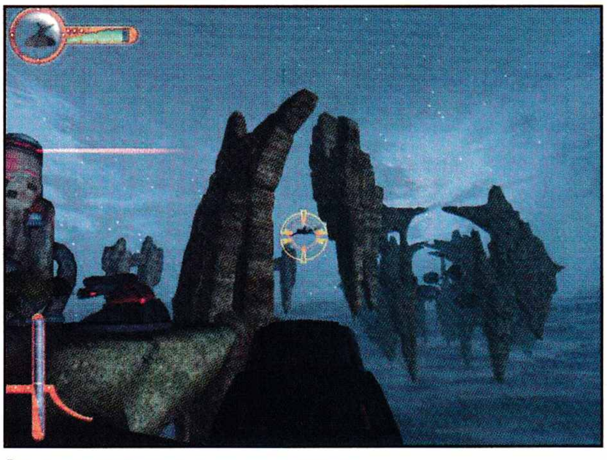
Системните изисквания са доста високи

и за нормална игра при максимална детайлност ви е нужна свръхмодерна машина.

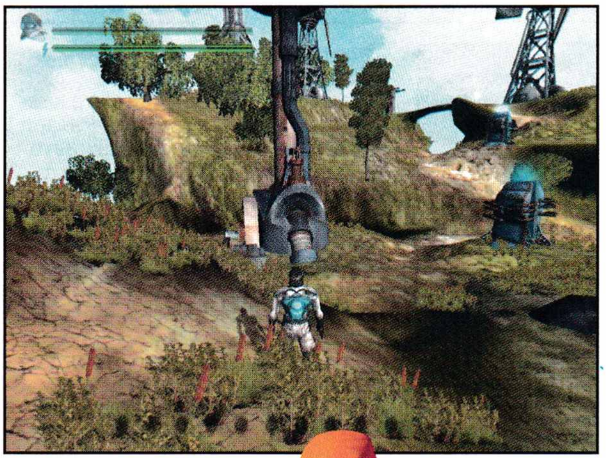
За щастие, ако намалите достатъчно много детайлността и/или графичния режим, най-често ще се справите с неприятните clipping проблеми. Въпреки това 32-мегабайтовата видеокарта си остава разумният минимум за игра на Project: Nomads или поне в това ни уверяват авторите на играта.

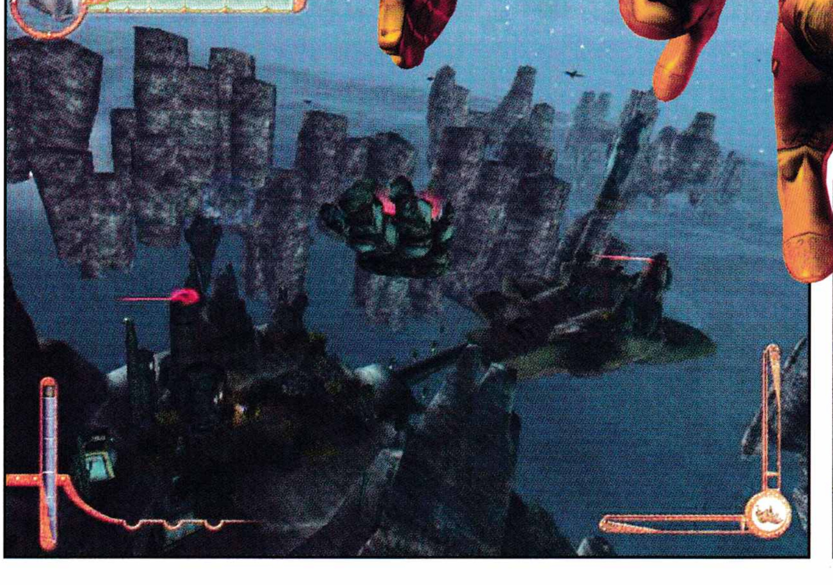
Естествено, високите системни изисквания означават и високо качество на графиката. Игровият свят по замисъл е много красив и нестандартен на външен вид, а графичният енджин се е показал достатъчно добър, за да пресъздаде почти съвършено шантавите фантазии на дизайнерите. Ще забележите любопитни елементи като обемни облаци, мъгла, цикъл ден/нощ и дори бури, като много от тях оказват съвсем реално влияние върху геймплея – например светкавиците, които ви застрашават в някои мисии. Все пак графиката не е на нивото на най-модерните 3D-екшъни, но пък едва ли хибридно заглавие като Project: Nomads е редно да се сравнява в графично отношение с тях.

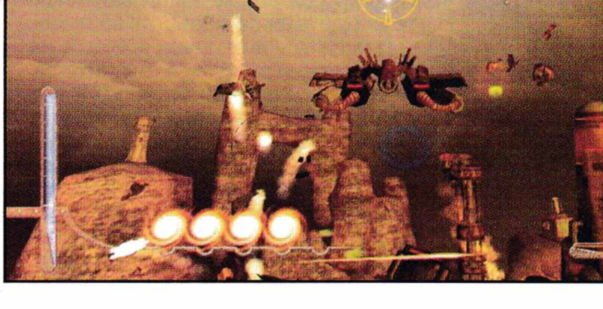
Към играта могат да бъдат отправени и няколко критики – на първо място, предвид нетрадиционния геймплей, може би беше редно авторите да се постараят повече с началните, обучаващи мисии, така че новите играчи бързо да "захапят" за какво става въпрос и как точно се играе това чудо. Аз си признавам, че се затрудних в началото и предоставената в самата игра информация ми бе крайно недостатъчна. Друг дребен недостатък е липсата на очевидна опция за преконфигуриране на управляващите клавиши. Не ми се понравиха и диалозите, както и крайно лаконичният начин, по който бе поднесен целия сюжет – сякаш немците, създали играта, са се притеснявали, че играчите ще ги изловят, че не знаят добре английски, затова са се постарали да бъдат максимално кратки... От една страна, това означава, че акцентът е върху геймплея, а не върху историята, което не е задължително недостатък, но все пак в крайно интересния игрови свят поне аз очаквах да ми поднесат някаква по-задълбочена и вълнуваща история.



Време е да постреляме по подвижни мишени.



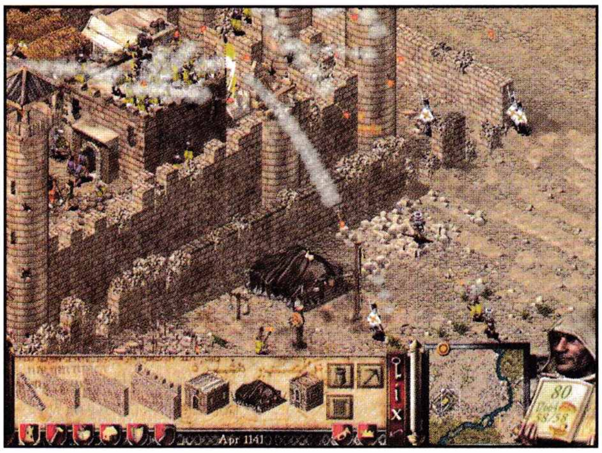




STRONGHOLD CRUSADER

Този standalone expansion дава повече на играча от оригинала!

■ Firefly Studios ■ stronghold.godgames.com/crusader ■ PII 300, 64 MB RAM ■ RTS ■ 1 CD



Рядко се случва, когато става въпрос само за expansion, но в случая е вярно – играчът получава повече игра и повече забава от Stronghold: Crusader, отколкото от оригинала! Интересното е, че на пръв поглед промените са само количествени – нови кампании, нови карти, нови участници освен старите ни познати със сочни животински имена плюс съответстващите units, някоя и друга нова сграда... Като поиграете обаче, ще установите, че почти неусетно са променени няколко дребни на пръв поглед неща – и това е довело до коренна промяна на принципите на геймплей!

Генко Велев
G_velev@pcclub-bg.com

Графика
8
Звук
9
Геймплей
9
Общо
8

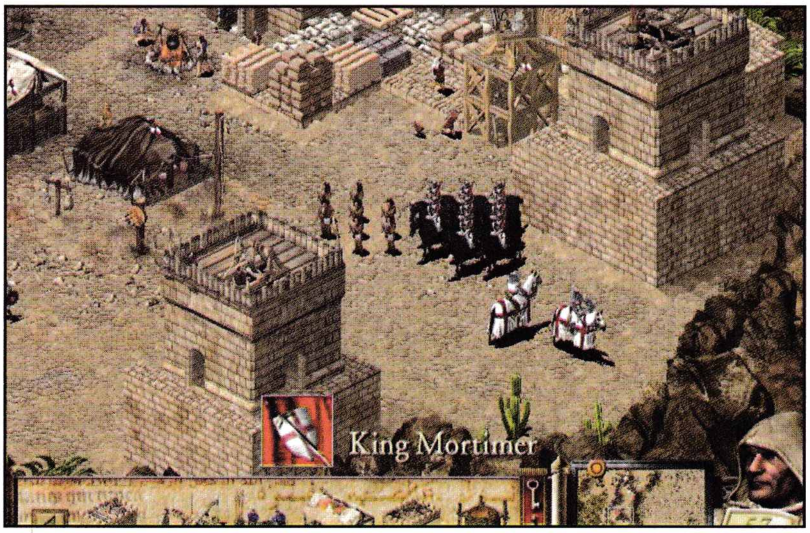
Действието в Stronghold: Crusader се развива в Близкия Изток – по тези земи и през тези два века, които на практика са предрешили съдбата на България за следващите няколкостотин години. За какво става въпрос ли? През 1087 г. могъщата тогава Византия загубва фатална битка срещу войските на селджукските турци – и заедно с това голяма част от малоазийските си владения. Византийските владетели се обръщат за помощ към папата – и започва епохата на Кръстоносните походи. Битките са се водили с променлив успех в продължение на два века – но всичко свършва през 1291 г., когато египетските мамелюци превземат крепостта Акра – последната опора на кръстоносците в Светите Земи. Съдбата на Балканския полуостров е решена – малките и раздирани от междуособици балкански държави нямат шанс срещу многобройните турски орди...

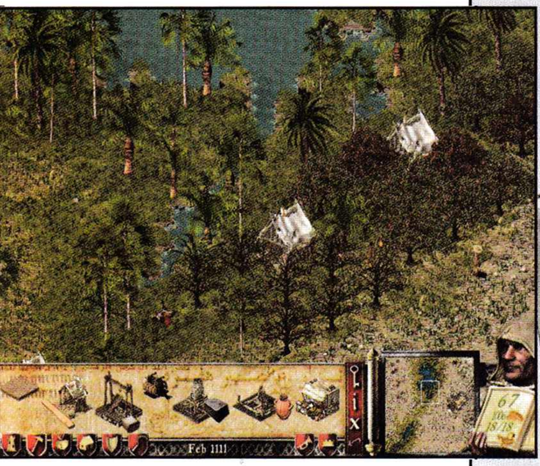
Главното действащо лице в кампаниите на Crusader е Крал Ричард I – известен най-вече с прозвището си Лъвското Сърце. Той заедно с френския крал Филип II е бил начело на Третия Кръстоносен поход и спечелил прозвището си благодарение на личната си храброст в битките. Но един воин, колкото и храбър да е, не може да спечели цяла война (освен в холивудските филми). Скоро Филип II се завръща в родната си Франция, а Ричард се принуждава да сключи мир със Саладин. И това е началото на един дълъг, но предизвестен край... Сега в Crusader имате шанса да преобърнете историята – но можете и да се възползвате от възможността да водите войските на Саладин и да изхвърлите неверниците от земите на правоверните!

Какви са конкретните новости? На първо място новите units – най-вече на сарацините, но и кръстоносците също ще успеят да ви изненадат приятно. На второ място няколкото нови сгради – една-единствена от които сериозно променя основните принципи на геймплея. Става въпрос за сградата "mercenary post". От нея можете да наемете (при това сравнително евтино) неограничено количество "готови" войници на сарацините – дори и "horse archers". А тези "horse archers" предизвикаха много спорове между феновете на играта просто защото са прекалено всесилни в първите минути на играта и са достатъчно евтини, за да може да се произведат в астрономически количества. За 8000 жълтици – сума, която не е непосилна, ако построите market place и продадете всичките си ресурси, може да имате цели 100 конника! Дори и половината от това количество е също сериозна армия! Те ще изръшкат всяка ранна защита – освен насрещна също толкова голяма тумба от horse archers. Това буквално съсипва мрежовата игра, а и е прекалена голяма съблазънта тази тактика да се използва и в single play кампаниите.

Освен horse archers сарацините разполагат и с няколко други специфични единици – стрелци с прашки (почти безполезни според мен), assassins (също не съм убеден, че си струва да се правят, освен когато не се изисква изрично от условието на някой сценарий), flamethrowers и slaves. Последните не са никакви войници, тъй като са въоръжени единствено с факли – но са почти безплатни и много бързи и с факлите си могат за секунди да превърнат в пламъци всяка оставена без защита сграда.

Другите нови сгради не са много – катедрала и няколко нови типа за-





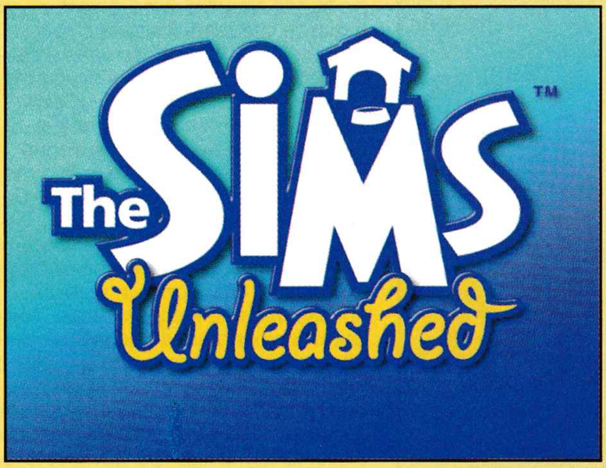
щитни кули. Не бива да се подценява тясната, но неестествено висока "lookout tower". Въпреки наименованието и тя си е съвсем "бойна" кула, на която можете да качите стрелци с лък или арбалет и неимоверно да увеличите обсега на стрелбата им. Разполагате и с огромни и скъпи кули, върху които можете да построите дори балисти и мангонели.

И да продължим със замъците – за разлика от оригиналния Stronghold сега крепостни стени, кули и други защитни съоръжения можете да строите само в определен неголям радиус около централната сграда (keep). Така много от стопанските ви постройки няма да могат да бъдат защитени и ще трябва да вземете специални мерки с големи военни отряди (включително и срещу безкрайно досадните тумби от снабдени със запалителни факли slaves). За сметка на това обаче строежите ви вече действително заприличват на истински крепости, а и самата игра става доста по-интересна.

За съжаление обаче производителите не са поправили нищо от "оригиналните" слабости – и дори са прибавили и по нещичко ново. Точно както и в оригинала масивните каменни крепостни стени се срутват от няколко удара с меч или дори дървено копие и все така ръководените от компютъра войски се втурват във всяка пролука във крепостните стени – дори и когато тази пролука е специално подготвен "коридор на смъртта" – тясна пътека, осеяна с ями с горяща смола и заобиколена от високи стени с накацали по тях стрелци с арбалет. Има и един на пръв поглед много дребен, но много досаден недостатък – автоматично затварящите се крепостни врати. Те се затварят дори и когато се опитате ръчно да ги отворите, за да изкарате отряд рицари за контраатака или когато съюзникът ви е пратил войници на помощ.

Въпреки наличието на някои недостатъци Stronghold: Crusader е великолепна игра, способна да ви докара много безсънни нощи и е задължителна за всеки фен на средновековните стратегии.

headoff
fiber Direct!
http://fiber.headoff.com



Сънуват ли симулираните кучета виртуални котки?

- ■ MAXIS/EA Games ■ www.thesims.com
- ■ P2-350 MHz, 64 MB RAM, 2MB Video, The Sims
- ■ Real Life Simulation ■ 2 CD

Новият expansion-pack за The Sims е вече готов и продължава да се продава със страшна сила. Да има някой изненадан?!? Няма. Така си и знаех. Ако вече ви е омръзнало с обичайните финасово-битово-еротично-ваканционни подвизи на симулираните човеци, не се притеснявайте. Както винаги хората от Maxis и EA Games са ви приготвили нещо ново...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	9	7	7

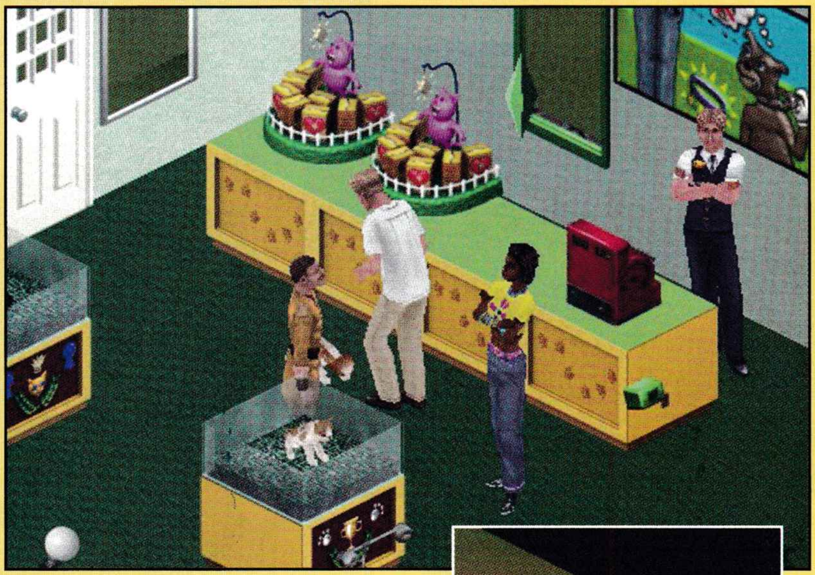
Не знам дали създателите на The Sims си дават сметка, че въпреки колосалния успех на поредицата, безкрайните експанжъни вземат да омръзват. Лично за мен случаят с поредното продължение, наречено Unleashed, е същият. Графичната система не е променена по никакъв начин. Когато The Sims излезе на пазара, тя беше на съвсем прилично ниво, но в момента започва да изглежда ретро. Звукът традиционно си остава една от най-силните страни на играта. Вкараните нови Speech-ове (доколкото въобще може да се говори за подобно нещо) и мелодии определено са доста свежи и разведряват поне малко баналната атмосфера на поредния expansion.

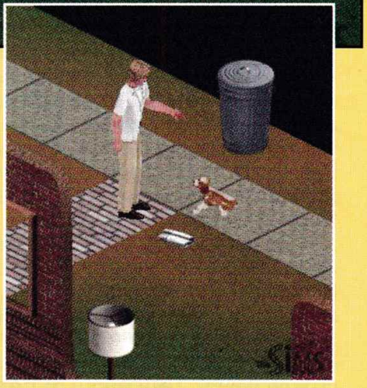
Въпреки наличието на някои нововъведения, играта си остава такава каквато я познавате. За пореден път ще трябва да се борите отчаяно с времето, чието разпределение би могло да подлуди дори най-здравомислещия човек. И ако при дебюта на The Sims това не правеше кой знае какво впечатление, то сега вече се е превърнало в колосална досада. За вас не знам, но на мен ми писна да се боря непрекъснато с времето за съвсем обичайни неща, които в реалния живот отнемат няколко минути, а тук траят десетократно повече. Като капак на всичко в Unleashed се появяват домашни любимци. По принцип в това няма нищо лошо, но те изискват доста грижи. Вместо да разнообразят сивия симулиран живот, виртуалните кученца и котенца по доста неумел начин се вписват в и без това доста напрегнатото и ограничено откъм време ежедневие на симовете.

Иначе сдобиването с домашен любимец е абсолютно елементарно. За целта е достатъчно да вдигнете телефона и след броени минути ще пристигне малък бус (Old Town Shuttle), който ще ви откара до града. Там можете да посетите съответния зоомагазин и да си изберете животинче. В каталога присъстват най-разнообразни породи, като голяма част от тях приличат поразително на своите космати аналози от реалния свят. След като сте дали име на новата си придобивка и се приберете в къщи, ще установите с прискърбие няколко печални факта. Животното трябва да се храни, да се забавлява и доста често да се обикаля след него с парцала. Освен това, то трябва да има къде да спи, в какво да яде и с какво да си играе. А това означава разход от допълнителни, изкарани с тежък труд симолеони, но ако избягвате по-луксозните аксесоари, може да се отървете и сравнително евтино. Най-интересното е, че кучето или котката моментално придобиват статут на член от семейството. В качеството си на такива те трябва да се поддържат в добро състояние и настроение. Другите животни, които можете да си набавите са риби, костенурки, различни птици и т.н. Те обаче не се ползват с подобни привилегии.

Както при всяко продължение, така и тук създателите са добавили някои нови професии. Сред тях могат да се отбележат гледане на кучета, миене на чинии, продаване на пуканки и други подобни емигрантски мечти. Всяка от тях е с десет нива на развитие.

В играта са добавени множество нови предмети, къщи, персонажи и допълнителни услуги, които могат да облекчат ежедневието. Леко променена е системата за телефониране. След като натрупате повечко познанства, ще имате възможност работите с един по-подреден и удобен телефонен указател.


Току-що си харесах домашен любимец.


Урок №1: В хола никога не се пикае!!!

Сутрин е. Някои се занимават с изкуство, а други стоят във WC-то.

Защо ли симовете не сънуват еротични сънища?

The Gladiators of Rome

Римските лъвове са гладни и тази игра се опитва да ги нахрани

■ Activision ■ www.activisionvalue.com ■ P3 500 MHz, 64RAM, 3D Video ■ action strategy ■ 1 CD

Гладиаторска биткаджийска игра отдавна не бе имало. Това, което предлага новият продукт на Activision обаче, проправя нови пътеки и в редица други категории.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

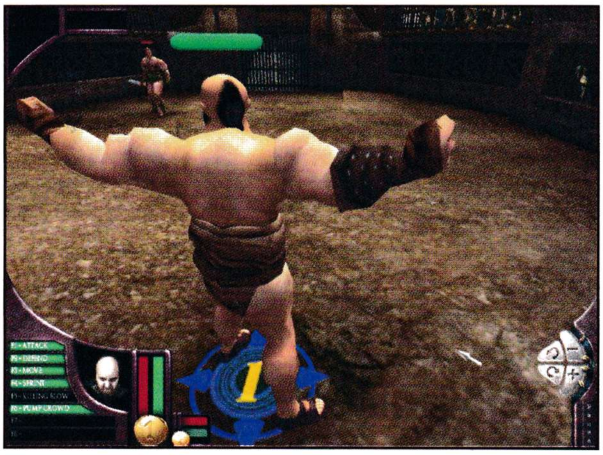
Честно казано, не знам как точно може да се опише The Gladiators of Rome. От една страна, играта си е чистокръвен мениджър. Купувате роби, тренирате ги за гладиатори, купувате им бойно снаряжение и за финал ги пращате в кървавите битки по арените на римските провинции. От друга страна, играта е нещо като стратегия в реално време. Това се отнася найвече за бойната част, където нямате пряк контрол върху действията на вашите момъци, а определяте само тяхната обща постройка в момента. От трета гледна точка, играта би могла дори да мине за биткаджийска тупалка, защото това, което виждате по арените, адски наподобява именно на този жанр. Но нека карам поред на номерата.

Вие сте собственик на отбор от гладиатори, които трябва да ви спечелят добри пари и съответен имидж сред римската аристокрация. В началото имате 5000 стартов капитал, който можете да инвестирате в няколко неща. На първо време трябва да си купите няколко роби, които ще бъдат вашите гладиатори. Селекцията е изключително важна, защото всеки един от робите си има свои специални умения. Един е много добър в близките битки, втори е специалист по хвърляне на копие, трети пък е абсолютен терминатор с прашка в ръка. Естествено по-качествените бойци струват камара пари и в началото ще трябва да се задоволите с по-скромни момчета. В същото време е задължително и да балансирате правилно вашия отбор, защото с трима копиеносци примерно няма да имате почти никакъв шанс срещу по-сериозни съперници в арената. След като направите селекцията, се минава към екипировката. В началото вашите юнаци ще се състезават по принуда с

ръждиви ножове и самоделни прашки

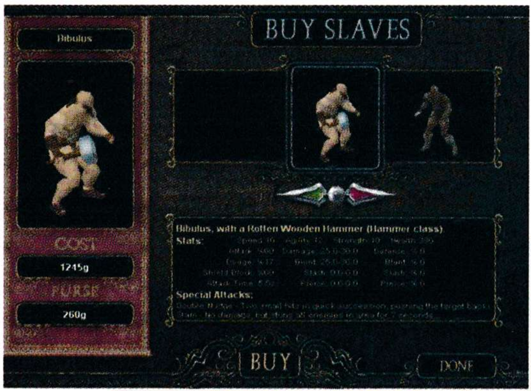
След като спечелите някоя и друга битка, вече можете да помислите и за по-добре изработени оръжия, които нанасят по-големи щети и правят отбора доста по-конкурентоспособен. Третата и последна фаза са самите битки. Те протичат доста особено. С клавишите от F1 до F8 избирате поведение на актуалния гладиатор, а с тези от 1 до 10 селектирате самия боец. Останалото протича общо взето без ваша намеса и интеракцията се състои найвече в това да определите дали вашият човек в момента ще атакува, ще се брани или пък ще се опитва да привлече с ефектни жестове публиката на своя страна. След успешния край на битката получавате определена сума, която можете пък да инвестирате за закупуване на нови гладиатори или на екипировка.

Всичко това е реализирано доста добре в звуково и графично отношение. Самите битки са визуализирани ефектно, а звуците са подходящи и създават необходимата епична атмосфера. Въобще The Gladiators of Rome е доста странна смесица от жанрове, която определено успя да ме заинтригува.



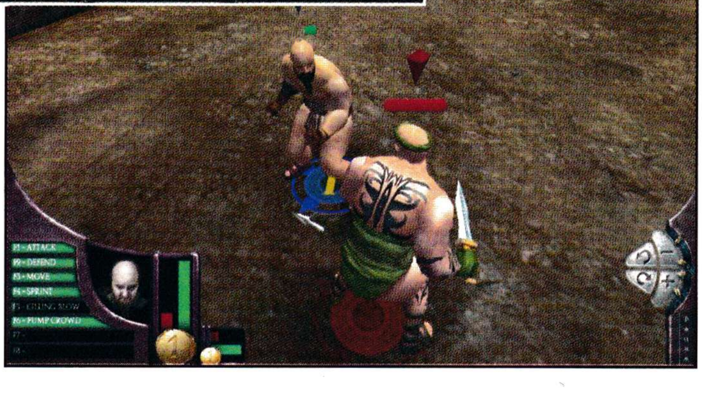
Преди всяко сражение има и малко позиране за публиката.

Графика	7
Звук	7
Геймплей	6
Общо	7



Основен компонент е изборът на правилните роби за вашия отбор.

Гладиаторите са се вкопчили в поредната кървава битка.



club INFERNO
Клуб INFERNO, PCMania и InterBGcom организират:
Коледен Counter-Strike ТУРНИР
21.12.'02
1500 лв.
www.club-inferno.com
4 квалификации
октомври 26
ноември 09
ноември 23
декември 07
1500 лв
200 лв. награден фонд за всеки турнир.
Отборна такса за участие: 25 лв.

WarCraft III

WarCraft III MODs

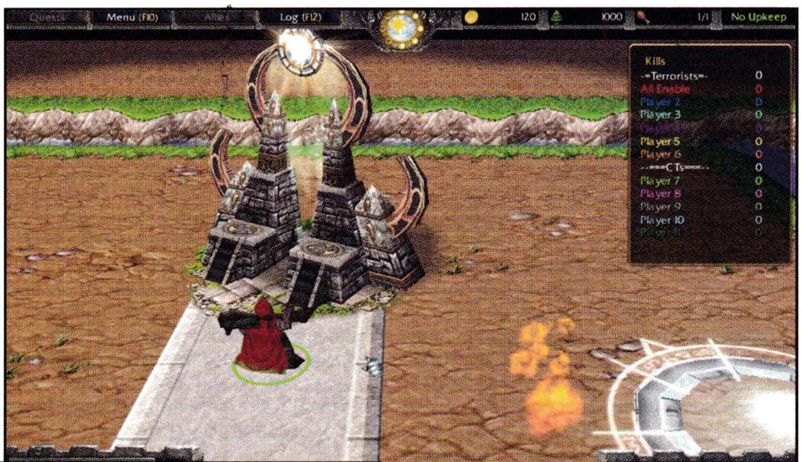
■ http://mods.warcraftiii.net

Както и всяка друга игра на Blizzard Entertainment, така и WarCraft III бе очаквана с огромно нетърпение от мнозинството хора. И макар че не всички обещания бяха изпълнени (но на това кой ли се учудва в днешно време), крайният продукт все пак беше на изключително високо ниво – отлична графика, звук, история, запазената марка на Blizzard – перфектните анимации, както и задълбочен геймплей.

Иван Цирков
blader@pcclub-bg.com

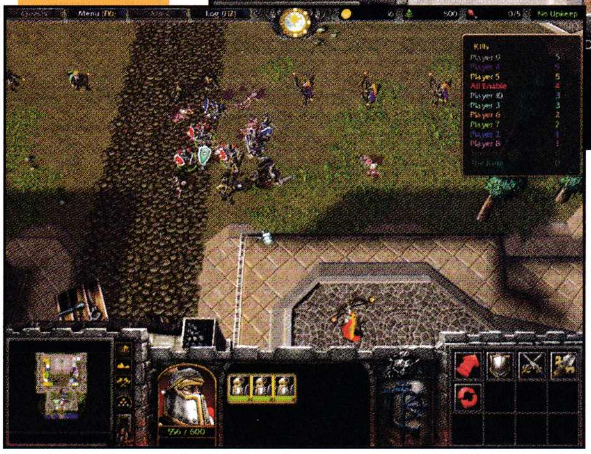
Какво повече може да иска човек? Може би възможност за лесна промяна на статистиките на единиците или добавяне на изцяло нови такива, създаване на карти, кампании, скриптиране на събития, елементарни междинни анимации и въобще всичко необходимо за направата на качествени модификации. Да, това също присъства в играта.

Понятието "MOD", обаче, тук е леко размито. Всъщност в тази игра всичко, което подлежи на промяна, може да се обработва с приложения към играта редактор и полученият резултат всъщност е просто карта със свои правила. Всичко е изключително интуитивно, и дори и човек да не се е занимавал преди това с подобни неща, ще успее да навлезе бързо в материята. Това е любопитен подход, но не може да се отрече, че е и доста ефективен. Всъщност, ако си спомням правилно, по много подобен начин стояха нещата и в WarCraft II. Разбира се, възможностите бяха по-ограничени. В тази статия няма да се опитам да ви представям с подробности отделни модове, а по-скоро да обясня как стоят като цяло нещата на този фронт.



Counter-Strike De_Dust

Advanced Castle Defense



На този етап все още няма модификации, които да добавят нови триизмерни модели, например. А те са силно необходими. Тук и там се срещат скинове за героите или единиците, но засега това е всичко. Анимациите не винаги са на необходимото ниво, диалозите рядко са озвучени, но затова пък самият геймплей понякога се променя до неузнаваемост.

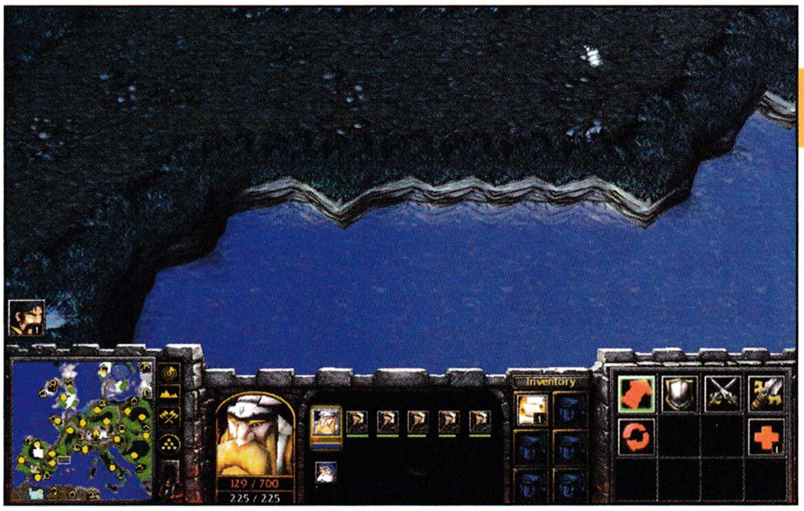
Трудно е да се класифицират наизлезлите до момента модове (или пък карти, както предпочитате), но все пак се забелязват няколко основни направления, като може би най-интересното от тях е RPG-то. Затова и ще си позволя в тази статия да обърна внимание предимно на тях. В общия случай при този тип модове стилът на игра е силно подобен на ролевите игри (то не че WC3 в оригинала си беше много по-различен). Избирате си герой (ако има такъв избор), и след това започвате да се мотаете из някоя карта (по правило най-големия възможен размер, т.е. 6144x6144), да трепете чудовища и да събирате предмети, да трупате опит и да качвате левъли. Освен това обикновено има куестове и под-куестове, различни градове, магазини, NPC-та и въобще всичко изглежда страхотно, поне на теория. Нещата стават още по-забавни, когато се отчете фактът, че повечето от тези модове могат да се играят и в мултиплейър, а някои са предвидени и само за такъв режим на игра – от групи вариращи от двама до дванайсет души, в зависимост от мода, като нормалната цифра е петима или шестима играча. Всеки си избира герой и управлява само него. Въпросният избор е направен по един доста оригинален начин, който е общ за повечето разгледани от мен модове: всеки играч, влязъл в такава игра, получава по един работник. Някъде около него се намират самите герои и той просто трябва да заведе подопечения си труженик до избраника си. Лично аз бях доста скептично настроен в началото, тъй като не си представях, че WC3 е способна толкова лесно да се поддаде на такива промени, но всъщност се

club INFERNO
София, Младост 1, Пазара
Търговски комплекс "РЕЯ"
тел. 974 38 91

60 computers
GeForce 2 GTS
Pentium III 733, Sony 19"
BAR, AIR-CONDITION
COPY CENTER

Цена за 1 час: 1 лв.
Сутрешна мрежа: 8.30– 11.00 – 1 лв.
Нощна мрежа: 12.00– 08.00 – 4 лв.
Комбинирани промоции за
сутрешна + нощна мрежа
www.club-inferno.com

ТАЛОН
COUNTER STRIKE
ПЛАЩАШ: 1 ЧАС,
ИГРАЕШ: 2 ЧАСА



European War

оказа, че до голяма степен нещата се поемат от самите създатели на модификациите – т.е. не очаквайте всичко да е лесно и интуитивно, когато играете такъв мод.

Някои от по-сериозните имена от този тип са например "Zelda Open RPG", или пък "Lord Of The Rings RPG". Да, точно така – във второто заглавие ще ви се наложи да вземете дейно участие в приключенията на познатите герои от книгите на Толкин. Присъства цялата задруга на Пръстена, единствено моделите на героите будят малко недоумение – ако някой може да ми обясни, например, защо Боромир използва модела на Blademaster-а, ще му бъда много благодарен. Да, разбирам, че в този мод Боромир е боецът на групата, а Blademaster е може би найчистия боец в Warcraft III наред с Mountain King-а. Разбирам също така и че все пак изборът на модели не е бил много богат. Но лично аз никога не бих могъл да си представя Боромир като огромен зелен орк. С нетърпение очаквам да видя дали нещата около този MOD ще се развият в добра насока – ако се добавят качествени модели, всичко ще е страхотно.

От другите споменати заглавия Zelda Open RPG е не по-малко интересно. Оригиналната игра "Zelda" си остава един от най-големите хитове за конзоли, и то още от зората на съществуването им. Аз тая много светли спомени от не много дългото време, прекарано с нея, посредством една 8-битова конзола NES (Nintendo Entertaining System). Както и да е, в "Zelda Open RPG" нещата звучат доста добре – избираеми куестове, NPC-та, пазаруване на оръжия от магазините, печелене на пари и опит и т.н., освен това мини-игри като например риболов. Различни герои, много нови противници и босове.

DBZRPG: Battle The Afterlife е друг интересен мод. Базира се върху култовия манга сериал "Dragon Ball Z", който аз поне не знам да е популярен в България, за съжаление. Героите в него са няколко, всеки с различните си специални умения, и вие трябва да им помогнете да спасят света от един зъл демон.

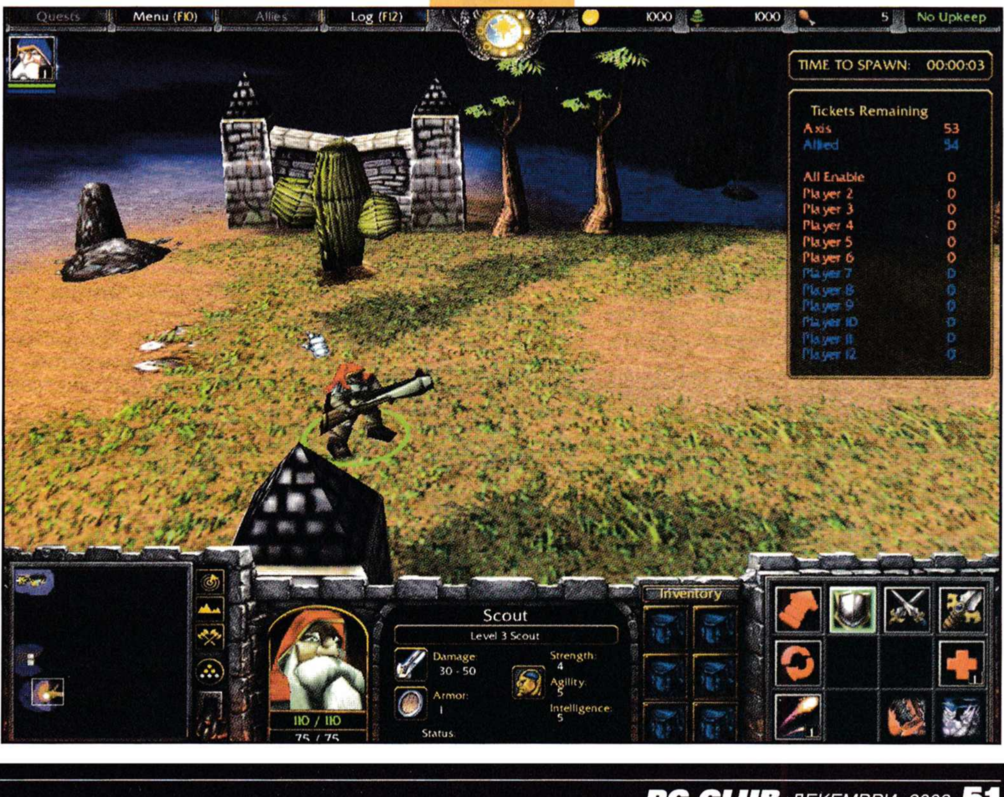
Advanced Castle Defence ви поставя пред нелеката задача да отбранявате замъка си от атакуващите неприятели, като използвате разнообразните си войски. Идеята като цяло е интересна, но не е нещо коренно ново.

Имаше обаче една модификация, който буквално ме потресе. Името му е "Battlefield 1942", и представлява... да, точно така – абсолютен римейк на едноименното хитово заглавие. Избирате си към коя враждуваща страна ще се присъедините, след това си избирате и клас, а след това вече ще имате възможността да се сражавате с противника и точно както и в оригинала, да се възползвате от разпръснатите превозни средства из нивото, като например джипове, танкове, самолети, и др. Подобно впечатление у мен оставиха и няколкото Counter-Strike модове, които намерих. Например в един от тях всичко се върти около поставяне и обезвреждане на бомби, което е интересно. Докато друг подобен представляваше прекрасен римейк на може би най-популярната карта в CS – de_dust, или поне така твърдеше – аз не успях да видя някаква голяма прилика.

Много от другите модификации като цяло не са толкова интригуващи, и представляват повече или по-малко променени единици и предмети, но без сериозни различия в самия геймплей. Разбира се, и при тях има наистина забавни творения. Обикновено залагат главно на интересен дизайн на картите или пък поставят определени оригинални предизвикателства пред играча. Доста любопитен мод например е European War. Това, което веднага се набива на очи, е формата на картата в играта – фактически представлява картата на Европа. Или пък "Capture The Flag" модификацията, която определено би била забавна в мултиплейър игра с повече участници. Да не забравяме и "Nightmare" – карта, в която ще ви се наложи да се освободите от властта на зъл магьосник, който ви държи в плен във вашите собствени сънища. Не мога да не сетя за класическия филм на ужасите "Nightmare on Elm street", макар и тук нещата да са малко поразлични.

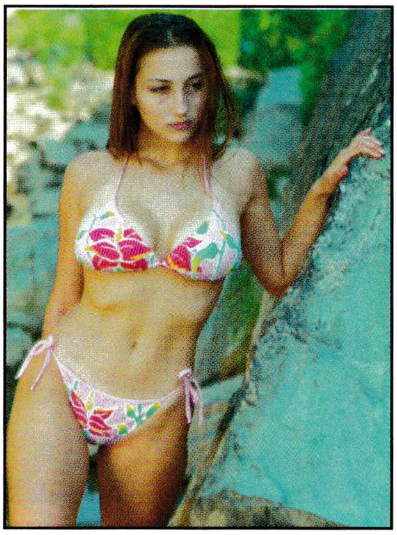
Освен от посочения по-горе адрес, повечето от изброените модове могат да бъдат намерени на http://www.wc3campaigns.com, наред с още много други като тях. Едно от най-хубавите неща, свързани с модификациите за WC3, е техният размер. Рядко някоя от тях надхвърля половин мегабайт, и то само когато е претъпкана с анимации, предмети, нови единици и т.н. Нови попълнения излизат буквално всеки ден, а и предполагам, че в бъдещето те ще стават все по-добри, по-големи, и (надявам се) по-известни. Със сигурност много от тях ще разнообразят иначе вече станалите леко еднообразни игри на една от най-добрите стратегии в последно време.

Battlefield 1942



Bikini KARATE BABES

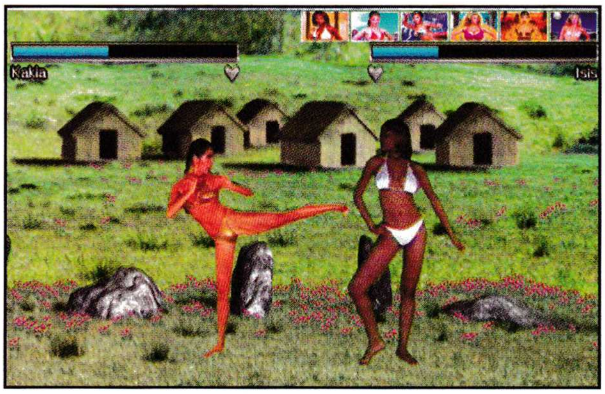
Хората се различават от животните по това, че могат да контролират нагона си. Дали?



■ Creative Edge Studios ■ bikinikaratebabes.com ■ Fighting ■ 4 CDs
■ Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, 2.5 GB HDD, неконтролируем нагон

Тенденцията е женските персонажи в биткаджийските игри да носят все по-оскъдни дрехи, пише на сайта на играта и наистина има нещо такова. За нещастие границата между еротика и откровена порнография е твърде незабележима за създателите на Bikini Karate Babes, за които се съмнявам, че изобщо са имали идея какво всъщност правят...

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com



Експлоатацията на женските прелести датира от зората на човечеството, за което свидетелстват някои пещерни рисунки и древните фигурки от камък и дърво. Това е изкуство. През миналия век се комерсиализира всичко. Достатъчно е да погледнете изданията на Хю Хефнър и Лари Флинт. Това пак е изкуство, но вече съчетано с бизнес. Творението на Creative Edge Studios обаче не мога да класифицирам, нито като изкуство, защото порното не е такова, нито като бизнес, защото сексът може и да се продава, но не и в конкретния случай. Не виждам кой разумен човек би дал пари за това... Защо ли?

Bikini Karate Babes (BKB) се води за биткаджийска игра, което просто не е така. Този тип игри преди всичко трябва да могат да се управляват, а това тук е невъзможно. Дори при представители на жанра от преди десет години, когато натиснехте бутона за блокиране, вие ДЕЙСТВИТЕЛНО се предпазвахте от атаката на опонента, нали? Е, в BKB спасение няма. Щом паднехте на земята, се изправяхте почти веднага, или най-малкото не лежахте на земята, чакайки да ви ритат в бъбреците цяла вечност. При BKB не само, че лежите като пън докато ви налагат, но и нищо не можете да направите по въпроса, освен да молите за още, още...

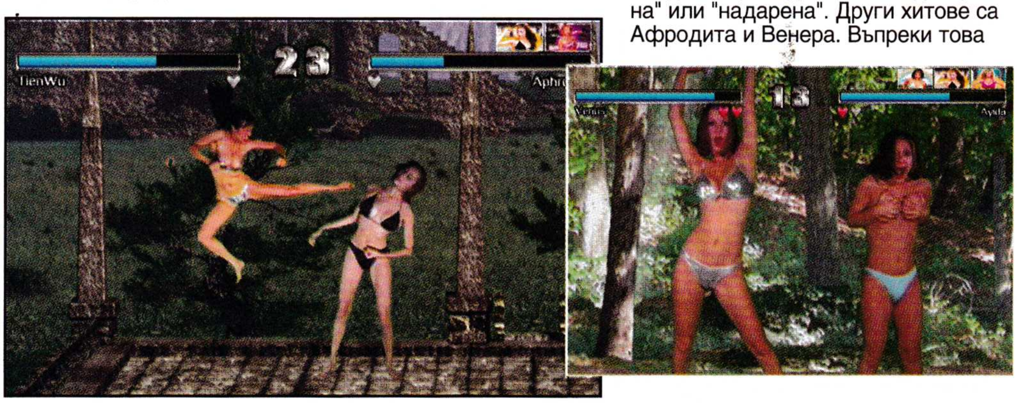
Графика
2
Звук
3
Геймплей
1
Общо
2

Имената казват всичко

Какъв е смисълът в една игра да има 19 бойци, след като всички имат еднакви костюми, разбирайте бикини и сутиени (добре де, различни като модел и цвят), и няма нещо като история, по която да се отличават? Никакъв!

Трябва да им запомним имената, предполагам. Няма проблем, помнят се лесно и са толкова логични. Да вземем Voluptas, да речем, което може да се преведе като "сладострастна" или "надарена". Други хитове са Афродита и Венера. Въпреки това едва ли някой ще ги нарича различно от "дъската", "русата с големите" или "черната с железните бутове"...

Всяка една от героините има специфични магии – една вади от гащичките си нещо розово и го хвърля към вас. Не това "розово нещо", а друго, за плазменото кълбо говоря. Ами какво ще кажете за другата, дето от зърната на гърдите си изстрелва лазери? Не се шегувам, идеите в BKB правят програмата на кабелните телевизии след полунощ да изглежда като епизод на "Телетъбис".



Бях млада и имах нужда от пари

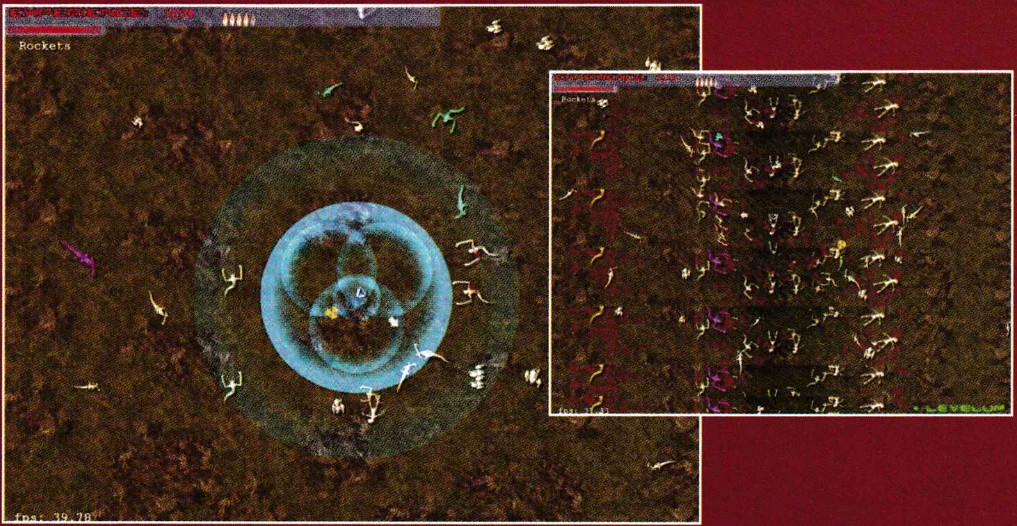
Авторите много се гордеят с графиката. Побойничките са истински дигитализирани мадами, на които са филмирани движенията. Само за сведение, това не е новост за жанра – похватът бе започнат с първия Mortal Kombat, а по-късно използван от игри като Way of the Warrior и Street Fighter: The Movie Game. Не очаквайте в BKB по-добро изпълнение, само защото излиза години по-късно от споменатите заглавия. Напротив, положението е трагично. Героините са изрязвани аматьорски и никой не си е направил труда да чисти остатъците от зелената стена, пред която са филмирани. Освен това са осветени от прожекторите повече от необходимото и не стоят естествено на бойните арени. Последните са плоски двумерни снимки или скалъпени набързо и без умения в графична програма.

Не губите нищо особено – повечето момичета не блестят нито с красота, нито с бойни умения. Предполагам са закъсали доста, за да участват в този фарс.

Звуковите ефекти, доколкото ги има, са някаква смесица от специфичното дрънчене и тропане, позната от филмчетата по Cartoon Network, и охкане, съпроводено с ръмжене при изпълнение на специалните атаки. Техно-ремиксите на музика от нискобюджетни филми за възрастни придават пародиен облик на цялата игра. За да е пълно шоуто, непременно посетете сайта на играта!

Crimsoland

Невероятен за безплатна игра екшън



Доста рядко срещано явление в света на безплатните игри е да излезе такова заглавие, което предлага не само увлекателен геймплей, но и прекрасна, реалистична графика. Този месец звездата, която се откроява по-рядко, е двумерната пуцалка Crimsoland! Тя има всичко, което се иска, за да бъде на върха при аркадните екшъни и достойно може да иска своето място сред хитовите заглавия.

Орлин Ялнъзов
orlinator@mail.bg

Доста отдавна ви информирахме за забавната и разтоварваща игрица – Zax: Alien Hunter. За тези от вас, които ни следят от по-скоро или просто не са си направили труда да прочетат тази статия, ще разясня за какво ставаше дума. Едно много симпатично извънземно от неустановен тип се разхождаше из нивата, избивайки наред извънземната пасмина. Тази дълбокомислена прелест се развиваше от птичи поглед в две измерения (подобно на други игри, напомня за C-Dogs) и доставяше наистина много удоволствие. Като всяко заглавие от този тип никога не получава достатъчно внимание от геймърите по света, които предпочитат да преиграват Втората световна война за n-ти път.

Повечето от вас вече се чудят дали няма печатна грешка и това не е рубриката Hall of Fame, но аз се върнах към това доста приятно произведение на наводнената от второкачествени продукти геймърска индустрия, само за да прокарам връзката към тематиката на Crimsoland. В тази симпатична игра, създадена от един-единствен човек, вие сте самотен изследовател, озовал се по някаква случайност на чужда планета, която, както вероятно се досещате, е населявана от крайно недружелюбни индивиди.

Първата ви среща с играта би трябвало да внуши, че си имате работа с продукт, направен с необходимата доза професионализъм. Стартовият прозорец е доста приятен, като можете да играете в няколко резолюции и цветови гами. След това ще влезете в самата игра, където ще ви посрещне симпатично меню. Сред по-интересните опции трябва да отбележа няколкото режима на управление, всеки от които ще удовлетворява различни вкусове. Можете например да управлявате човечето си с курсора, докато целите враговете с мишката...

Би трябвало да направят впечатление и двата режима на игра – Survival и Career. В първия целта е да оцелеете за определен брой секунди, докато върху вас с бясна скорост връхлитат "лошите". Това е и доста по-трудният вариант, тъй като да издържите повече от 1 минута е истински геймърски подвиг. Другият игрови режим, Career, пък ви пренася в центъра на една равнинна местност, в която бавно и малко по-малко навлизат враговете. Тези врагове могат да ви отнемат енергия само като ви докоснат, но това не е чак толкова трудно, имайки предвид техния смазващ брой... Вашата цел е да ги избивате с различните оръжия (можете да ги намерите около труповете) и да печелите точки, които са под формата на experience points. Подобно на RPG-тата, така качвате нива, а на няколко нива веднъж можете да си изберете ново умение (perk). Така например едно от тях прави презареждането ви мигновено, друго ви дава няколко нива "безплатно", но като компенсация ви оставя на "1 живот". Ще ви оставя сами да разучите тази функция, но ви предупреждавам, че се изисква доста майсторлък да вземете дори един такъв perk...

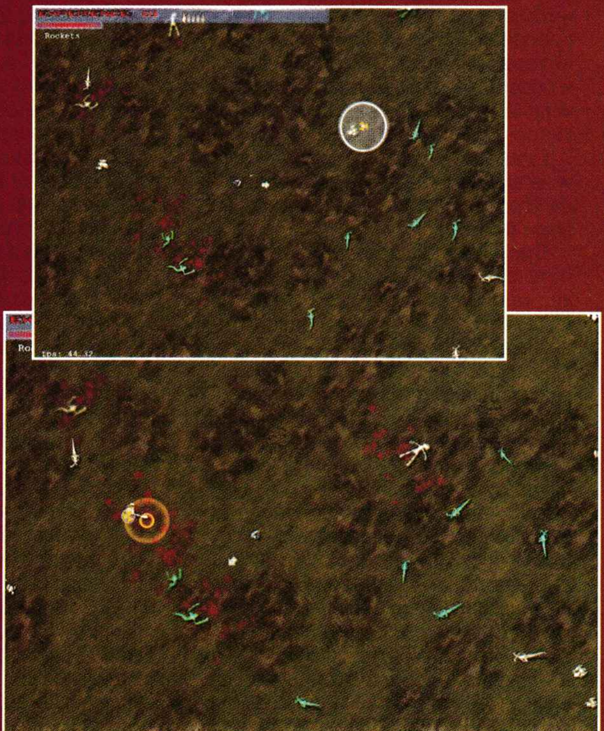
Единственият недостатък на тази игра е завишената ѝ трудност. На практика е почти невъзможно да се заиграете за няколко часа, без нито веднъж да ви убият. Нива липсват и всичко се развива в гореспоменатата равнинна местност. Авторът обещава, че такива ще има във втората част, и е включил няколко в тази (те се отключват със специална команда).

Не ми остава чак толкова място, затова ще премина и към multiplayer-ът. Създателят признава, че не е имал достатъчно време да програмира тази част, така че е доста вероятно да се натъкнете на бъгове. Multi-то е възможно само в cooperative моде, където заедно с приятел можете да наритате лошковците. Въпреки това около монитора задължително ще цари весела атмосфера, тъй като самата игра предполага интензивна стрелба и бърз, релаксиращ екшън.

Две-три думи за графиката. Тя е псевдо-тримерна, като перспективата е от птичи поглед (не можете да я сменяте). Всички модели, макар и да са мънички, са прекрасно моделирани и с нищо не бихте ги разграничили от такива в някое комерсиално заглавие.

НА ДИСКА

- На диска към списанието ще намерите пълната версия на играта.



HEROES IV OF MIGHT AND MAGIC®

The Gathering Storm

Le Roi est Mort, Vive le Roi!

■ 3DO/New World Computing ■ www.3do.com ■ PII 300, 128 MB RAM ■ стратегия ■ 1 CD

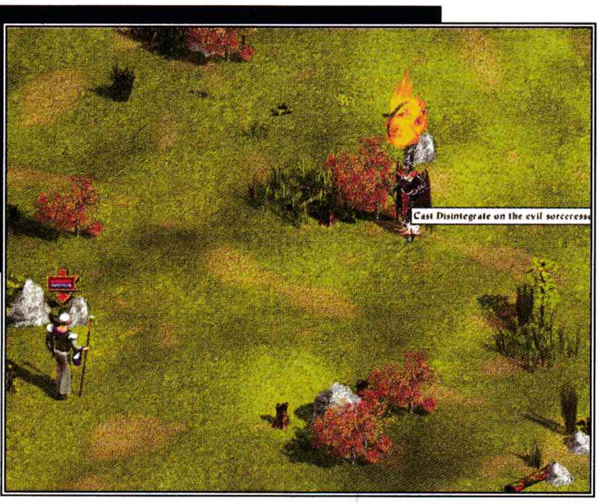
Легендата Heroes вече е мъртва. Геймърите дадоха своята категорична присъда, че Heroes IV е просто голяма издънка. Така една от най-емблематичните поредици в света на стратегиите, вероятно ще последва съдбата на ролевата си посестрима Might&Magic и ще изчезне безвъзвратно от виртуалния Олимп.

Никола Икономов
da7boss@hotmail.com

Преди няколко месеца бях сравнително благосклонен към играта и все още смятам, че тя не е истински лоша или "пълно дърво" както се изразиха мои познати – просто точно при тази поредица летвата е вдигната прекалено високо и феновете са напълно прави да искат от легендарния дизайнер Крис Кенигъм и неговият екип единствено и само най-доброто. Когато четвъртата част от епичната сага не успя да им го предложи, всички почитатели на фентъзи-стратегиите се преориентираха към значително по-интересни заглавия като Disciples 2 и особено Age of Wonders 2, които успяха да спечелят наранените от Heroes IV геймърски сърца.

Едва ли е нужно да споменаваме и за злополучната българска версия на играта, която очевидно няма да види бял свят.

След всички гафове около отрочето си, New World Computing решиха, че множество малки пачове само ще вгорчат картинката и затова пуснаха Gathering Storm – нещо като ултимативният пач, който най-сетне ви позволява да играете Heroes IV нормално. Да, този продукт може да се разглежда не като добавка, а като сочничка кръпка, която съшива разпраните гащи на оригинала, добавя злополучния мулиплейър-режим и коригира всички онези зловещи бъгове, които превръщаха играта в мъчение. Това е реалността днес, дами и господа – когато някой, с извинение за израза, се оцапа, вместо да се извини и да предложи обезщетение, той се опитва да хитрува и да ви вземе още пари. А после казват, че това било балкански манталитет!



Върховно нахалство е да ни пробутват почти напълно лишен от новости диск с мисии за Heroes IV на full price, затова просто ще се спра на съответните "новости" и вие ще прецените сами.

В Gathering Storm има общо шест нови кампании (последната е "заключена", до минаването на останалите 5), които се въртят около петима могъщи герои (архимаг, бард, магьосник, варварин и некромансер), които се събират, за да предотвратят пъклените планове на поредния зъл магьосник с Наполеонов комплекс. Всеки един от героите е представен в самостоятелна кампания, като на финала те обединяват силите си в борбата със злодея.

Новите "животни" са само 4, при това са неутрални създания и не могат да бъдат наемани от никой град. Най-слабият сред тях е Goblin Knight, създание с устойчивост към магия и физически атаки, както и респектираща бързина. Dark Champion е сравнително силен мъртъв рицар с доста полезни специални умения (Terror и Regeneration). Gargantuan пък е доста неугледен звяр, който подобно на Behemoth-а е еднакво ефективен както на разстояние (мята скали) така и за близък бой, когато налага враговете си с тлъстите си лапи. Последната нова единица е Evil Sorceress, като тази зла магьосница освен полезните си заклинания (Mass Cancellation, Implosion и Mass Slow), притежава добра защита срещу чужди магии и има способността да се телепортира из бойното поле. Ще можете да се сдобиете с 16 нови артефакта (мандолини, ризници, плащеници, огърлици, пръстени и пр.), които спадат в графата реликви и едва ли е нужно да ги описвам поотделно. Единственото, което според мен заслужава внимание в тази насока, е, че подобно на Heroes 3: Shadow of Death, ако притежавате два или три точно определени артефакта, комбинирането им ви дава доста сочни допълнителни екстри.

С това общо взето се изчерпват новостите – нито помен от нов град, а дори и новите гадинки принадлежат към армията на злодея.

AI-то на противниковите компютърни играчи отново е доста незавидно и превръща битките с тях в жалък фарс. Иначе е запазена създалата се от Heroes IV тенденция за все по-малобройни армии, в които основа роля продължават да имат героите с техните умения.

В аудио– и графично отношение просто няма нищо ново – всичко си е досущ както преди. Добавено е само едно-единствено музикално парче (което впрочем е истински шедьовър) и в комплект с останалите прекрасни мелодии, издържани в духа на групи като ERA, Enigma и Deep Forest, непрекъснато ми напомняше, че това е едно от най-големите достойнства на Heroes IV.

Куриозно е отсъствието в Gathering Storm на обещания още от време оно Random Map Generator, което, смятам, ще разочарова още повече и без това отвратените фенове, а изявлението, че тази опция ще бъде добавена във втория експанжън (който се очаква за края на март 2003), ми напомня на приказката за лъжливото овчарче.

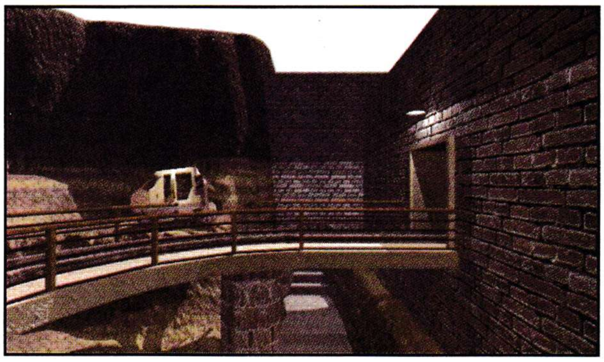
Оправдана ли е покупката на Gathering Storm? Като самостоятелно постижение и дори като add-on тук просто се предлагат твърде малко нововъведения (макар че кампаниите са доволно дълги), но ако възприемете този диск като един грамаден пач за Heroes IV, какъвто в действителност си е, мога да го препоръчам на всички, които още не са захвърлили оригинала в някой прашен ъгъл.

Графика	7
Звук	9
Геймплей	8
Общо	6

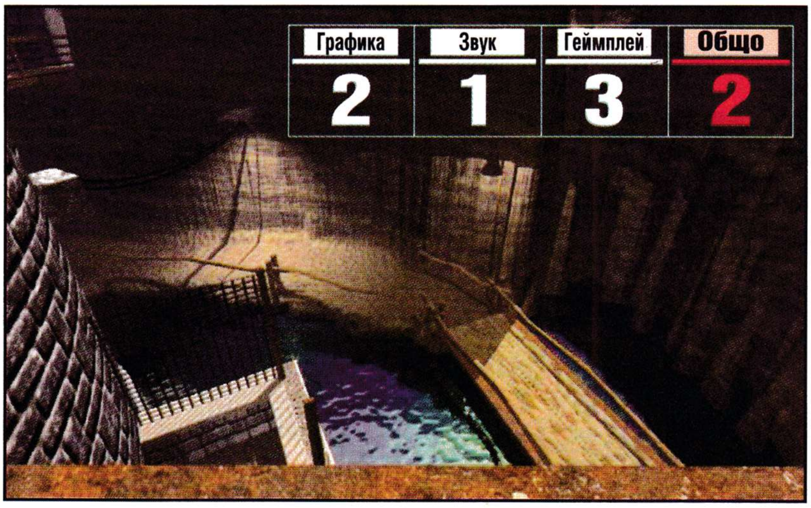
Rhem

Нещо като Myst, нещо като куест, нещо като игра...

■ Knut Mueller ■ Pentium 300, 32 MB RAM, 25 MB HDD ■ куест ■ 3 CD



Този пейзаж е съвсем представителен за всичко, което ще видите в играта.



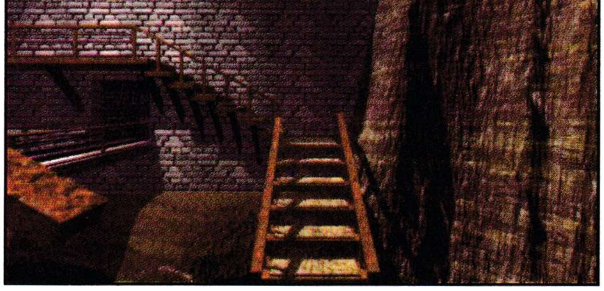
Графика	Звук	Геймплей	Общо
2	1	3	2

Декорите са съвсем статични – дори вълните по водната повърхност са замръзнали.

Няма нищо лошо в това, че немецът Кнут Мюлер – явно заклет фен на култовата серия Myst, се е захванал да направи неин клонинг, използвайки прости програмки – Macromedia, Quicktime и Bryce 3D. Ако играта Rhem бе разпространявана като безплатно фенско творение, нямаше да кажа и думичка за това, че в нея няма никакви нови идеи, както и че е грозна като самата смърт. Но когато същата тази игрица-самоделка се продава като комерсиално заглавие, с внушителния обем от цели 3 компакт диска, просто няма как да попадне на друго място, освен в нашата много специална рубрика Recycle Bin.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Пускането на играта Rhem само по себе си е един малък "куест", може би по-интересен от самата нея. Първо срещу вас ще се озъби нестандартната инсталационна програма, която ще ви зададе много важния въпрос дали да инсталира играта на флопидисковото устройство, харддиска или CD-то, но няма да се сети да ви пита в коя директория точно да копира съответните файлове, а пък на shortcut иконки в Start Menu-то хич недейте да се надявате... След това трябва да откриете папката RhemE и оттам ръчно да пуснете играта. Следва... шах с пешката!



Поне от липса на стълбища в Rhem не можем да се оплачем.

Тази игра изисква мониторът ви да бъде в режим 640x480 и 16-битова цветова палитра

Едва не паднах от стола, когато прочетох това съобщение. Да оставим настрана очевидния факт, че графичният режим 640x480 сам по себе си е архаизъм, изглежда грозновато, на по-големите монитори му се броят пикселите и т.н. Не би ли следвало самата игра да превключва графичния режим, а не да юрка играчът да стори това вместо нея? Може би господин Кнут все още не е научил как става този номер, също както не се е научил как се слагат иконките в Start-менюто... Колко му е да си смениш режима на ръка? Ами нека Кнут Мюлер дойде и убеди мониторът ми да се превключи в графичен режим 640x480, тъй като относително разпространената операционна система Windows от доста време счита всички режими под 800x600 за архаизъм. Саркастичен съм, да – това е защото очаквах да получа хубав, солиден куест, а

Rhem е просто тридискова подигравка с потребителя

Как все пак се пуска играта? Трябва да цъкнете на един съвсем обикновен въпросителен знак в предупредителния екран и да й кажете да тръгва най-сетне, без да се съобразява с графичния режим. Пикселхънтинг още преди началото на играта, колко забавно. След това ще можете да се любувате на малка картинка в средата на монитора и голяма черна рамка около нея – всичко това, защото не сте убедили Windows-а си, че 640x480 е един хубав графичен режим, в който все още "има хляб".

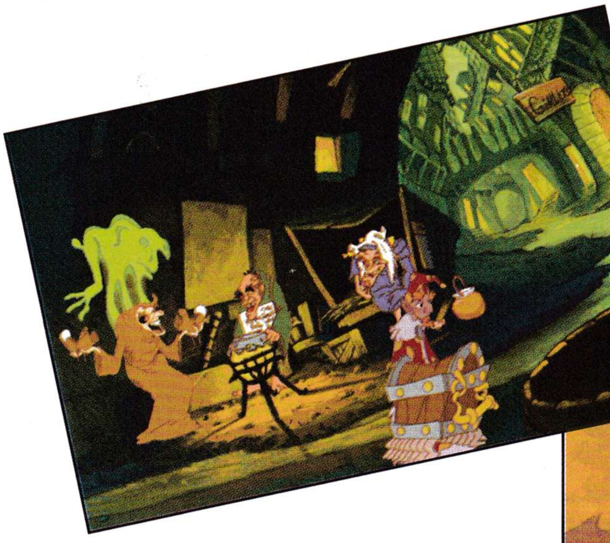
Геймплеят – ако сте играли оригиналния Myst, то сте видели всичко, което ще ви предложи Rhem – ходене по декори, активиране на машини, логически пъзели. Сюжетната линия остава на заден план, понякога ще намирате скучни текстове, които може да четете, а може и съвсем спокойно да игнорирате. Макар че Myst си остава една от най-успешните игри за всички времена, да не забравяме, че тя излезе преди доста години и може би е редно един съвременен неин клонинг да предложи, ако не нещо ново откъм геймплей, то поне осъвременена графика и прилично озвучаване. Но не би – и аз мога да направя по-добри декори с програмата Bryce3D, която е използвана за целта, а музика изобщо няма да чуете. Някакви звукокви ефекти има, достатъчни да намразите невинната си аудиокарта.

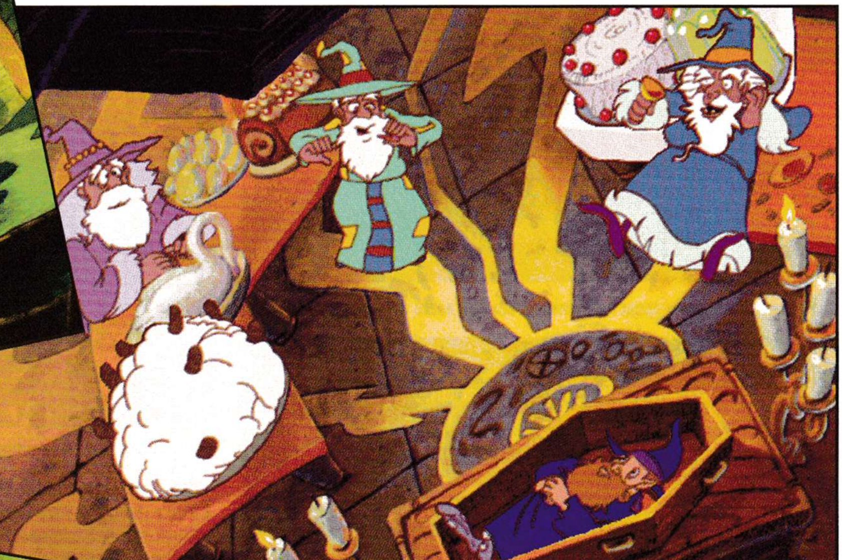
Най-накрая бих искал да задам един въпрос към господин Кнут Мюлер, който ме терзае от самото начало на тази статия –

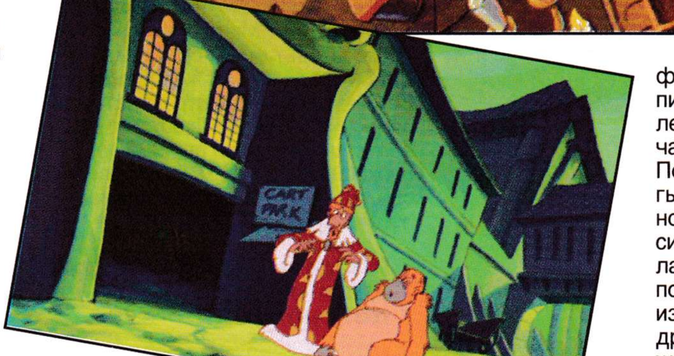
Как успяхте да напълните цели 3 компакт диска със своето творение?

Това все пак са близо 2 гигабайта. Дали картинките в режим 640x480 ги заемат или скрибуцанията, които звучат чат-пат от колонките, или пък така наречените анимации? Хубаво е, когато човек е фен на нещо култово като Myst, да не се подиграва с паметта му. И най-вече – да не се опитва да печели пари на чужд гръб.

DISCWORLD





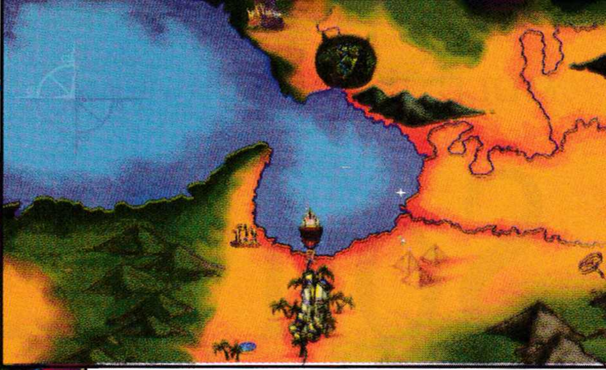


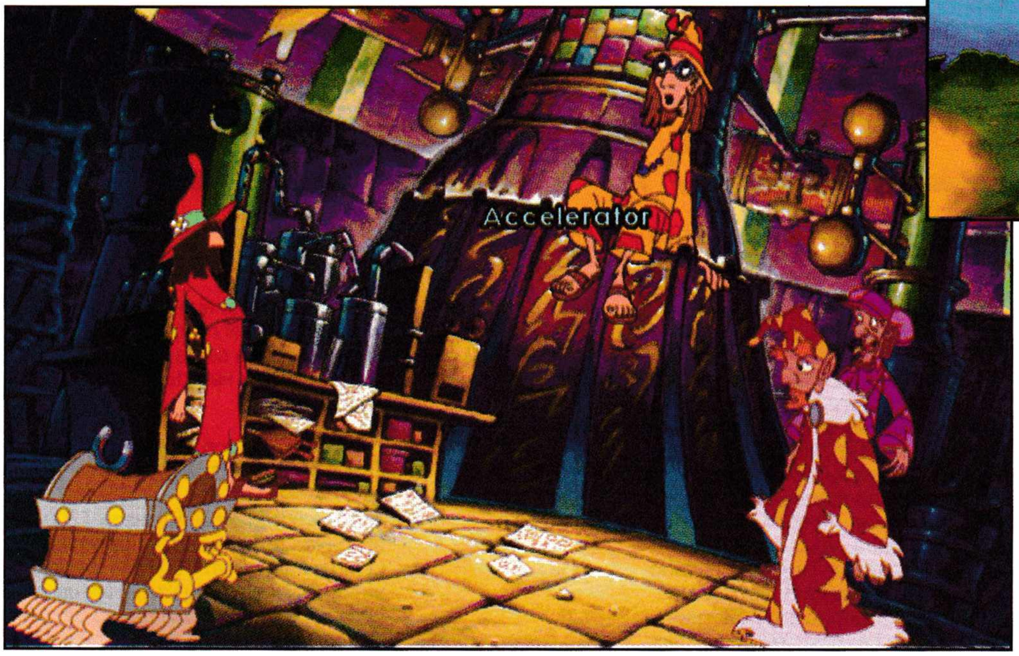
Попадали ли сте на книги, които изглеждат напълно непретенциозни, забавни и смешни, а всъщност малко по малко ви увличат, до момента, в който не можете да ги оставите, преди да сте прочели и последния ред. Ако не сте, то едно е сигурно – не познавате творчеството на Тери Пратчет.

Орлин Ялнъзов
orlinator@mail.bg

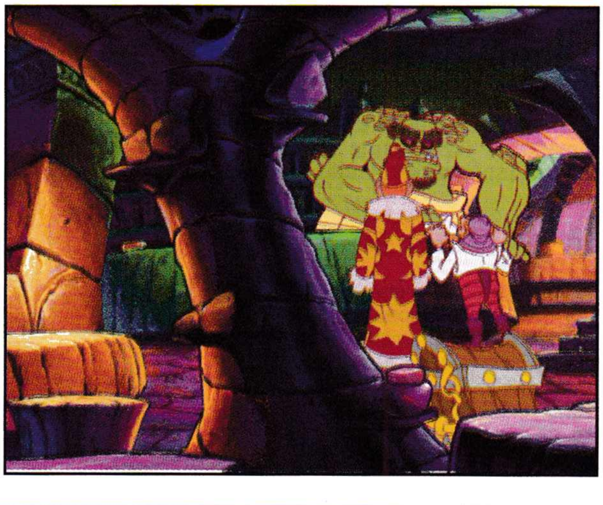
И тъй като в тази статия ще боравя с понятия от Света на Диска, се налага да направя едно малко въведение за непосветените. Като начало, Света на Диска е ситуиран на гърба на четири големи слона, които от своя страна са стъпили върху една гигантска костенурка. Тя пък се носи безцелно из пространството. Най-големият град в изградения от Тери Пратчет свят е Анкх-Морпорк. Естествено, съществуват и други държави и държавици – селското кралство Ланкър, ориенталският Клач, континентът XXX – нищо общо с порно или кеч-звездата (сега се сетих – и с филма), а нещо като копие на Австралия в Света на Диска. От поредицата са излезли доста книги, които можете да намерите и на български. Характерни за тях са пъстрите корици, които са издържани в класически фентъзи стил с пастелни багри и изкривени пропорции на човешката фигура. В малките си шедьоври Пратчет вплита ирония, чист английски хумор и прави наистина забележителна пародия на света, в който живеем. Неговите герои са винаги запомнящи се, умишлено типизирани. В тази пъстра Вселена се развива и действието на игрите от серията Discworld. Умишлено изключвам от тази статия прастария първи куест от поредицата, който е текстово приключение (жанр, който е непознат на по-младото поколение геймъри, въпреки че на мен поне ми е доста забавно и днес да играя игри от този тип), и излязлата преди няколко години триизмерна Discworld Noir, която все още не е на необходимата възраст, за да влезе в рубриката Hall of Fame. След като въведох незапознатите и отегчих до смърт запознатите (очаквайте следващия месец писма с тема – Орлин Ялнъзов ме отегчава, уволнете го!), настъпва моментът, в който започвам да говоря за първата игра от серията. Това е прекрасно нарисуваният куест от старата школа, Discworld 1. Това е наистина игра, която всеки, който има наглостта да се нарече куестаджия, трябва да е изиграл. Освен феноменалната фентъзи-графика, която коренно се отличава от пикселизираните си събратя и изглежда актуална и до днес, първата част предлага и заплетен сюжет. Поемате ролята на некадърния магьосник Ринсуинд, който, както обикновено, трябва да надмогне страха си от почти всичко и да използва таланта си да оцелява, където и да попадне. Този път подвигът му се изразява в надвиването на опасен дракон, който заплашва да унищожи Анкх-Морпорк. Особеността на тази игра не се изразява в геймплея. Тя е класически куест от златното време на Monkey Island и Simon the Sorcerer. Ще ви се наложи да правите "клик-клик" много пъти, да събирате предмети, да ги комбинирате, да говорите с различни персонажи (някои от тях би трябвало да познавате от книгите, но други са напълно уникални).

Ако цялата прелест на Discworld 1 се изчерпваше с това, тя далеч нямаше да бъде толкова забележителна игра и аз едва ли щях да хабя цели 2 страници от списанието за нея. Черешката на тортата, върхът на сладоледа, наречете го както си искате, но и до днес преигравам Discworld 1 само заради... диалозите. Ако си мислите, че не могат да се направят по-забавни такива от тези в Monkey Island, то бързо ще бъдете опровергани. Лафовете на Ринс са one of a kind, а отговорите на събеседниците му могат да ви накарат не само да паднете от стола, но и да получите сърдечен удар





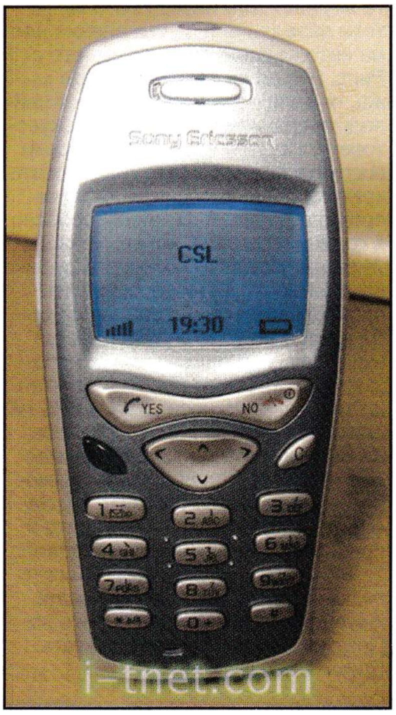
от пристъпите на смях. Естествено, най-интересни са репликите, които стоят зад иконката за "сарказъм", но и другите са достойни за уважение. Случвало ми се е след като прочета някое умотворение на главния герой и прекарам следващите пет минути в смях, който кара съседката да се събуди и да започне да чука с бутилки по стената, да не се въздържа и да натисна отново иконката за... същата реплика. Прекарал съм незабравими нощи с първия Discworld, но не мога да отрека, че има само една игра, която може да я измести в моето съзнание. Тя отново се казва Discworld, но... 2. Със сълзи на очи си спомням за графиката, която е нарисувана от професионални художници и се доближава като стил едновременно до прословутите корици на книгите и още по-прословутите анимационни филмчета за Tom and Jerry. Трябва да се отбележи, че Ринс вече беше доста раздвижен и анимациите му бяха много по-детайлни. Според мен, Discworld изискваше повече комбинативност и съзидателно мислене от играча, а загадките бяха по-логични (мой личен фаворит е един епизод в Act I, когато трябва да вземете един, хмммм, прах. Вие се промъквате в канализацията, минавате под една прекрасна "Снежанка" и с едно духало си вземате праха от полата й. В друга ситуация, съвсем в духа на серията, получавате удостоверение, че сте мъртъв. Ще ви се наложи да минете през Клач, Джелибейби и загадъчния континент XXX. Във втората половина на играта ще ви се наложи да "поработите" на доста екзотични локации, и лично мога да гарантирам, че ориенталското никъде не е изглеждало по-пъстро и по-непознато... Въпреки даденото по-горе обещание, не мога да се сдържа и ще кажа няколко думи и за третата част на поредицата. Като сюжет, пък и като стил, тя е коренно различна от анимираните си събратя. Най-малкото, DW 3 е един от най-съвършените представители на триизмерните куестове (помните ли последния Monkey Island?). В играта поемате ролята на закъсал с парите детектив, който... решава криминални загадки и както обикновено, спасява света. Въпреки че като геймплей, Discworld 3 беше изключително успешна, поне аз не можах да се зарадвам на иронията на главния герой, която ми дойде прекалено мрачна. И все пак, това е една масивна игра, която се побира на 3 диска и предлага изключително комплексни и сложни задачи. Само ще спомена, че ще се превърнете във вълк и като такъв ще следвате миризми, ще посещавате запустели заведения и за съжаление няма нито веднъж да се срещнете с Ринс. В края на тази статия ще кажа, че тази поредица е една от най-подценяваните в историята на куестовете. Подобно на LBA 2, въпреки високите оценки, които геймърската критика дава на серията, тя не се продава добре. А си мисля, особено в години като тези, когато конзолите бавно убиват PC-гейминга, такива игри могат да ни напомнят за славното минало. Тогава, за да бъде една игра успешна, тя нямаше нужда от скъп лиценз или още по-скъп енджин, нито пък задължително трябваше да носи надпис FPS на опаковката си, за да се играе и за да бъде интересна. След това малко лирическо отклонение, възнамерявам да завърша статията си. Намерете си Discworld 1. След като я превъртите, си намерете и Discworld 2. Ако трябва, ги изтеглете. Когато ги превъртите, посетете близката книжарница и си купете всичко на Пратчет. След като го прочетете.... Време е за Discworld 3...



МИКРОФОН И МИШКА®
Най-доброто начало на съботния ден! :)
Благоевград - 96.9
Бургас - 99.9
Варна - 97.3
Велико Търново
и София - 96.7
Пловдив - 93.4
Русе 99.0
Компютърна приказка, яка музика, добро настроение...
Събота, 12-15 ч. ☎ 91091; www.micmouse.net;
micmouse@ mail.bg; 58961726, nick MicMouse.
Заповядай в КЛУБА! Освен компютри, игри и интернет по оптика, чакат те любезен персонал, офис-услуги и обучение, а навън дълги дървени маси! Идеален за чат и IRC срещи! :)
В подлеза на бул. „България" и бул. „Димитър Несторов".
РОК РАДИО ТАНГРА 96.7 ЕДИНСТВЕНОТО В БЪЛГАРИЯ

Sony Ericsson T200

капка в морето



Sony Ericsson T200 би трябвало да бъде първият истински модел на шведско-японската корпорация, но по външния си вид и по начина на управление все още показва дълбоките се шведски корени.

Стефан Киров

Тази година по време на летните отпуски корпорацията Sony Ericsson представи на пазара с малко закъснение два нови модела от нисък клас – R600 и T200. Основната разлика между двата телефона не е във външния вид или оборудването с функции, а в клавиатурата, която при T200 е значително по-добра и на която, за разлика от при R600, могат много по-удобно да се пишат текстови съобщения. T200 е много успешен модел, който може да се окаже опасен конкурент на телефоните от нисък и среден клас на останалите производители. Остава въпросът колко дълго ще успее да задържи водещото си място в маркентиговите интереси на шведско-японските производители, защото към него с тихи крачки се промъква по-новият модел T300. Моделът T200 на Sony Ericsson се е сполучил добре и не заслужава бърз край на бунището на историята на мобилните телефони. Въпреки че е само една капка в морето от мобилни телефони, това е капка, която си заслужава вниманието.

Вид – майка японка, татко швед

Новият Sony Ericsson на външен вид много прилича на шведския си баща, от майка си от Япония е взел само нежната форма и хармоничен дизайн. "Ериксоновските" черти са се отпечатали предимно върху структурата на менюто и начинът на управление, чрез типичния кръстовиден клавиш. Тялото е изработено от качествена пластмаса в цветове с модерно въздействие. Клавишите са относително малки, но разположени на достатъчно голямо разстояние един от друг. Дисплеят е разположен дълбоко под кутията, което го предпазва от случайни драскотини. Над него е разположено логото на производителя а още по-нагоре се намира малък разрез, който пропуска звука от високоговорителя.

Откъм задната страна на телефона под панел е разположена батерията, а в горната част се намират конектор за външна антена и катарама за закачане на каишка за носене на телефона на врата или на китката на ръката.

Дизайнът на T200 е много сполучлив и въпреки че телефонът въздейства малко тромаво, едва ли би се намерило излишно парченце, а с размерите и теглото си (105x48x22 мм) и 85 грама се нарежда измежду най-малките и най-леките устройства на пазара.

Sony Ericsson
CHATBOARD
YES
NO
WWW
Attach
E-mail
SMS
ERICSSON

Батерията – шест дни спокойствие

Телефонът Sony Ericsson T200 се захранва от стандартна батерия тип Li-Ion с капацитет 700 mAh и напрежение 3,7 волта. Достатъчни са два часа зареждане след пълно разреждане на батерията, за да може след това тя да издържи цели шест дни при нормално ползване, което е много добро постижение.

Според производителя телефонът издържа до 220 часа в състояние на готовност и чак до 780 минути непрекъснат разговор. Под батерията е разположена SIM-картата, пристегната от пружинка.

Дисплей – син като планинско езеро

Дисплеят на телефона е графичен и може да изобрази до 5 реда и четири нюанса на сивото. Осветен е в ясно син цвят. За фон на дисплея може да се избере една от седемте вградени картинки, но ако доскучаят, има възможност да бъдат свалени и други картинки с помощта на WAP.

Управление – добрият стар Ericsson

Менюто на Sony Ericsson T200 е типично "ериксонско", има същата структура като предишните модели на шведския производител. В личното меню могат да бъдат събрани команди, които се използват по-често и да бъдат подредени според вкуса на собственика. При натиск на кръстовидния клавиш надолу се отваря телефонният указател.

Управлението на телефона е логично и удобно, има и клавиш за пряк достъп до WAP, странични клавиши за усилване на звука по време на разговор, а в режим на готовност те показват датата и дали има достъп до GPRS.

Телефониране и SMS – все по-добри

В телефонния указател се влиза или през менюто, или чрез натискане на контекстовите клавиши нагоре или надолу, или като се натисне или задържи някой от клавишите от едно до девет. В паметта на телефона се събират до триста записа, но към всяко име може да бъде поставен

Sony Ericsson
CSL
20:02
i-tnet.com

само един телефонен номер. Към номерата може да бъдат прикрепяни различни мелодии от вградените четиринадесет. За композиране на собствени мелодии служи функцията композитор. Мелодии могат да бъдат получавани от телефона и през формата EMS.

Писането на текстови съобщения с T200 е значително по-лесно отколкото с предшественика му R600, клавиатурата е значително подобрена и е изработена от по-твърда гума. Телефонът може да запамети до 40 текстови съобщения, поддържа дълги текстови съобщения и EMS, така че заедно с текстовото съобщение могат да се изпращат картинки и мелодии.

WAP и данни – класика в ниския клас

В оборудването на телефона може да се открие wap версия 1.2.1. За икономии при свързването с мрежата може да се използва GPRS или бърз пренос на данни HSCSD. Влизането в wap започва след натискане на опростен син функционален клавиш. За да не бъде напълно съвършен T200 не умее да поддържа Java, което например умее подобният на него Siemens C55.

Други функции – будилник, календар, игри

Други полезни функции се намират в менюто Допълнения. Там има например доста прегледен календар с функции и на будилник. Могат да се изберат определени дни, в които телефонът да ви събужда. Има и пет вградени игри, може да се играе на Ballpop, Path, Q, Pulldown или Tennis.

Siemens S55

първи впечатления

Siemens са произвели мобилен телефон, който е натъпкан с функции. Въпреки това е лесен за управление и най-вече невероятно секси.

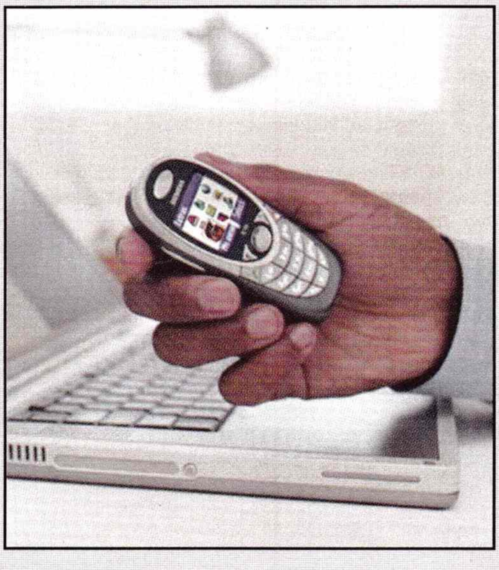
Стефан Киров

Мобилните телефони на Siemens още в миналото записаха нови експерименти. Например, те първи започнаха да експериментират с цветни дисплеи, M35 беше първият практичен и заедно с това устойчив модел. S45 принадлежеше към първите мениджърски модели с GPRS. Най-крещящият нов модел S55 сякаш иска да изложи на показ най-доброто от предишните модели: идеален цветен дисплей, поддръжка на най-модерните функции и технологии и най-вече невероятно луксозен и сексапилен дизайн.

Дизайнът е това, което продава съвременните мобилни телефони. Много от функциите или не се използват от всички потребители или вече ги има в повечето от продаваните мобилни телефони, така че едва ли има смисъл човек да се задълбочава в тях. Но дизайнът е това, което привлича вниманието на потребителите и не само на тях, още от пръв поглед. Като се добави и ергономично управление опасенията за съдбата на подобен апарат са излишни. Освен всичко това Siemens е марка мобилни телефони, която е достатъчно известна.

От гледна точка на дизайна S55 произлиза от модела S45. Всички елементи обаче са по-луксозни и по-елегантни. Значително подобрена е клавиатурата. Клавишите са достатъчно големи и са подредени близко един до друг. Не са толкова изпъкнали както при S45 на се натискат много добре. При теста винаги успявахме да натиснем правилния клавиш – това ще оцените главно при писането на кратки текстови съобщения. Освен кръстообразния клавиш за курсора, са добавени и още два функционални клавиша.

Освен пръстите телефонът, след като бъде включен, може да зарадва и окото. Въпреки че дисплеят има само 256 цвята, което би могло да изглежда малко за някого, цветовете са толкова качествени, че не могат да се сравняват със Sony Ericsson T68i/m, въпреки че той е оборудван с дисплей със същата различителна способност. Движението из менюто е доста интуитивно, но не може да не се направи забележката, че други телефони (както например и гореспоменатият T68) имат меню с по-логична структура. Siemens ползват същата структура на менюто вече няколко години, но при увеличението на функциите известни промени биха били само от полза.



SIEMENS
Be inspired
26.09.02
12:01
Internet
Menu
S55
SIEMENS

Функциите на S55 може да бъдат разделени в две групи – служещи за работа или забавление. От работните функции трябва да отбележим поддръжката на Bluetooth. Моделът S55 е първият Siemens, който поддържа тази нова безжична технология. Но до този момент от Siemens не е представено нито едно допълнително приспособление, което да поддържа тази технология. Поддръжката на WAP е в стандарт 1.2.1. – като имаме предвид цветния дисплей, спокойно версията можеше да бъде 2.0. Присъства и e-mail клиент както и GPRS клас 10; това означава 4+2 таймслота, което не е често срещано при останалите модели мобилни телефони. Класическата технология за пренос на данни поддържа 14,4 kb/s.

За качеството на забавленията с мобилния телефон допринасят полифоничните мелодии. Към S55 ще бъде възможно да бъде прикачен MMS и от Интернет могат да бъдат сваляни нови игри и други апликации, поддържащи Java.

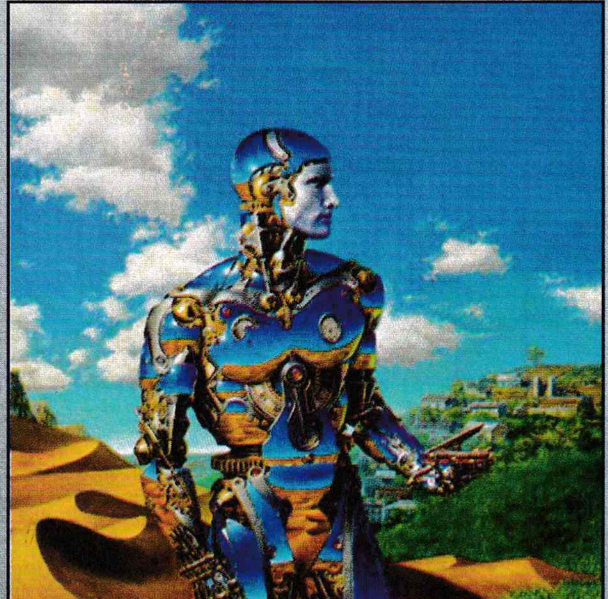
Системният вход на Siemens S55 вече е много по-различен и допълнителни приспособления от предишните модели не може да бъдат използвани. Моделът S55 може да сравним с Motorola T720 или новите Samsung – това са модели, които се харесват на потребителите и имат успех на пазара. Освен това едва ли ще е толкова скъп като луксозните си конкуренти. В Германия продажбите на S55 ще започнат около Коледа. Сигурно по същото време ще се появят и у нас. Така че ако искаме да го закупим за коледен подарък, ще трябва да изчакаме до последния момент.

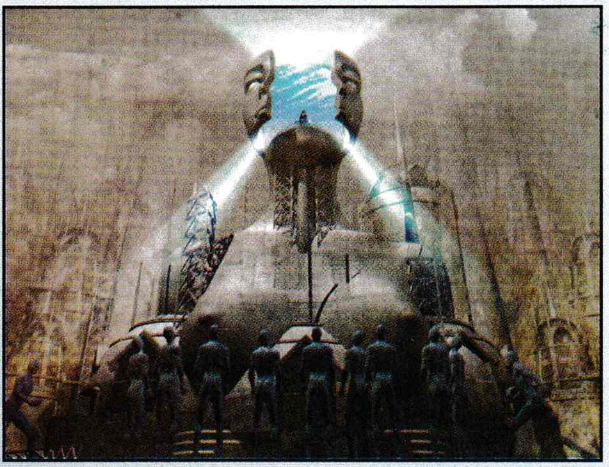
Лабиринтът

част първа

Петър Канчелов

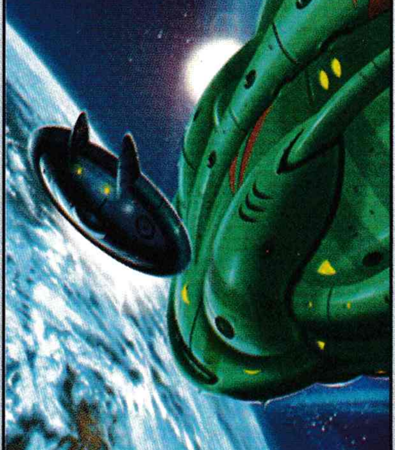
Бяла до безкрайност стая с не толкова разточителна, колкото крехка мебелировка. В такова помещение съм склонен да повярвам, че в Пандроидум не рискуват анихилация заради сбиване в бар или другаде. Някога някъде на Земята са имали подобна практика – да излеят яростта си насаме, върху умело подбрани предмети или бездушни имитации на реални индивиди... Явно обаче заниманието не е било доведено до степен, предотвратяваща ядрено самоунищожение! Както и да е, тук в Пандроидум стандартното оборудване на хотелската ми стая включваше апаратура, трансформираща с успокоителна нотка мисли на точно 1111 междугалактически наречия (т.е., необходимия минимум в тази част на Вечния Безкрай). Разбира се, дори сред шумоизолираната белота машината влагаше необхватния си речников запас в перифразиране на изразите, определени като "неприлични" от местните власти. Иначе казано – с полуорганично същество от другата страна на Млечния път такова помещение не се справяше много добре. Рециклираните мисловни импулси, които напевно се връщаха в съзнанието ми, не ме помиряваха с мен самия. Не и след всичко, което ми бе отнето някога...

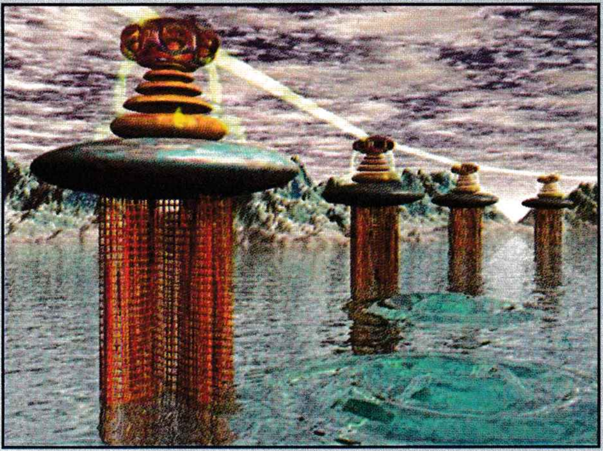




"Човек ли съм все още? Щом
в гърдите ми отляво бие гонг
и тътенът му демони разбужда?
Щом ярост и омраза само чувствам?
Кое от всичките ми възприятия
подмина страшното проклятие
на болката от спомена, когато
разресвах с длан коси от злато
и нищо друго нямаше значение?
Жадувал ли съм отмъщение
по времето, когато топъл пясък
прецеждах с длан и с плясък
вълните се разбиваха в брега,
и сливаха се двете ни тела?
Сега брегът е пуст - в стъкло
превърнат е и нечие око
отдавна е пресъхнало. И няма как
сълзите да отмият този мрак,
погълнал нечия съдба.
Желание за мъст сега
изпълва вени, капиляри
и знам, че щом часът удари,
със стон в прахта ще рухнеш ти,
със страх в изцъклени очи!
Ще страдаш дълго, преди аз
да те убия в своя..."

ХРЯС-С!... С кънтящ, немелодичен тътен масивната бяла врата се раздроби на горящи късове. Последните влетяха в помещението с трасиращия енергиен залп, който запрати към отсрещната стена останките от полимерното ми "кресло"... но не и мен. Предвид всевъзможните изблици на пандроидите стената имаше двойно лъчево бронепокритие; съскащият звук от неговото разтопяване изпревари с малко предсмъртния вопъл на осветлението. Осмислянето на гореописаното ме застигна прилепен върху иначе гладкия (но не и за "новите" ми длани) таван – поне един PSO-5 бе влязъл в дирите ми! Пристъпил в рамката на вече "бившата" врата, силуетът насочи бионичната си ръка-пушка към отдалечения ъгъл на стаята и... сбърка, естествено. Силиконовият му мозък разполагаше с около 9/10 от секундата, преди лъчът от бластера ми да порази уязвима точка на бронята (и с девет пъти по-малко време, за да се превърне в скъп отпадъчен материал). Под тежестта на вече безполезния си арсенал машината за убиване рухна в тъмнината, от която без бавене изскочих. Не се бях излъгал – свитото ми на кълбо тяло прелетя над плътната, висока около 1.50 метра огнена стена и се приземи с насочен бластер срещу "нажежилия обстановката" PSO-4. Лишен от масивната броня на "партньора" си, синтетичният десантчик се свлече с широко разтворени очи върху главата без чело и тил (поради точния ми изстрел). Така и не успя да проследи с поглед слабоватото ми наглед тяло по димящия коридор – раменете се извиваха в точката, където докосваха пода. Мускулният импулс за свиване се предава надолу по тялото, което се допира до пода в мястото на свиване, а раменете и шията остават във въздуха. Когато импулсът стигне до петите, раменете се отпускат и за миг докосват опорната повърхност; следва повторение. Така докосвах лепнещия от жега под само в две точки, бързо преместващи се "от глава до пети". Оставяйки черти в парещата настилка под ъгъл 45 градуса спрямо посоката си на движение, подминах проснатото тяло и... облекчението от липсата на други противници се изпари. Не защото плътно прилепващия комбинезон бе загубил от краткотрайната си (и напълно достатъчна) топлоустойчивост; не защото явно вече ме издирваха и тук. А защото видях очите на поразената мишена – с кръгли като на "земен човек" зеници и сини





ириси. Подобни имаше друго, скъпо лице, в които се взирах под друго, синьо небе...

Тръснах глава, изправих се и ангажирах съзнанието си със заобикалящата ме среда. Защо двамата изкуствени убийци бяха сами? Дали няма и други, претърсващи останалите подобни хотели? И ако да, колко време ще им е необходимо, за да ме локализират повторно? Твърде много въпроси... на част от които безмълвен отговор даде органичният управител на хотела. Някога бледожълтата му, фобоска плът сега тлееше върху скарата, в която се бе превърнал собственият му фотьойл. Явно не той беше насочил двата дроида към мен. Така. Убийството на Пандроидум означаваше еднопосочен билет за анихилационната камера, без значение от молекулната структура на убития. Дали пандроидумските власти щяха да ми благодарят, че бях, хм, отмъстил за мъртвеца? Щяха ли да ми повярват за случилото се? Докоснах двупосочния билет за телепортиране в джоба си и реших, че не желая да изчакам отговорите... или появата на някой друг.

С привидна нехайност излязох от пустата уличка и се влях в разноцветната интергалактическа тълпа. Високо над защитния прозрачен купол местното слънце хвърляше сянка зад силуета с вертикални зеници и компактно куфарче в ръка. С другата ръка подадох билета си на пандроидката зад гишето четвърт час по-късно. Връщах се в своята планетна система... и Лабиринтът щеше да го разбере с цялата си порочна същност.

***

Нашата игра Neverending Story продължава, този път на фантастична тематика. Очакваме продължението на историята от вас, не по-късно от 20 ноември 2002. То трябва да е написано на кирилица в txt файл, озаглавен с вашето име, изпратен на адрес boian@pcclub-bg.com. Предложението ви не трябва да надвишава 5500 знака. Крайният срок е 20 октомври 2002, а наградата, както винаги, е една оригинална игра.

ПРОМОЦИЯ
само за гейм и интернет клубове
сп. PC CLUB предлага специална рекламна тарифа

300 лева за цяла страница
170 лева за половин страница

Вашето предимство с PC Club:
- Реклама в най-голямото българско геймърско списание.
- Хиляди геймъри ще научат за вашия клуб.
- Най-изгодна цена в специализираната преса.
- Високо качество на печата.
- Допълнителни отстъпки при дългосрочни договори.

За контакти: тел. 9262325, e-mail: darpatov@ pcclub-bg.com

SEGA

Чували ли сте за SEGA 32x? Аз поне доскоро бях в абсолютно неведение за този любопитен продукт на японската компания, а предполагам, повечето геймъри също. Тази интересна конзола обаче за краткото си съществуване е предлагала на геймърите действително добри игри, които сега можете да поиграете на домашното PC.

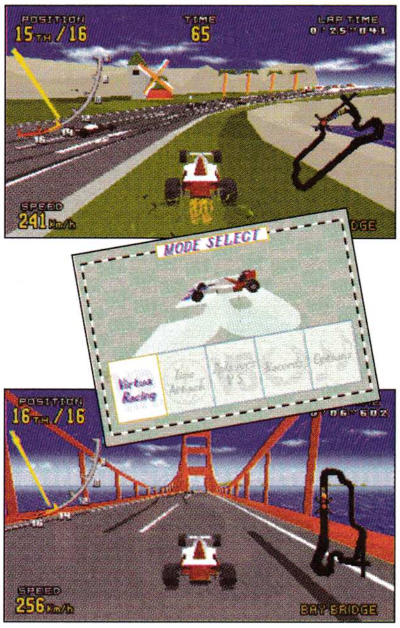
Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Историята на SEGA 32x е доста куриозна. Реално това не е истинска конзола. През 1994 г. SEGA я пускат на пазара като... разширение за вече понатрупалия годинки SEGA Megadrive. 32x изисква да притежавате именно тази конзола на SEGA и се включва към нея. От чисто техническа гледна точка след това с вашия Megadrive настъпва истинска революция. 32x разполага с два 23 MHz RISC процесора на Хитачи, които са асистирани и от два 16-битови 68000 на Моторола. Благодарение на

Virtua Racing Deluxe

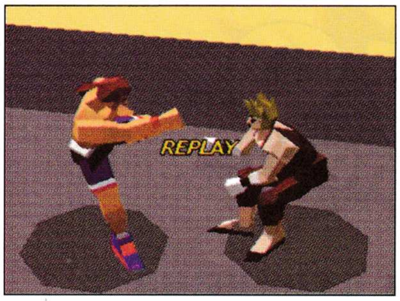
ЕМУЛАЦИЯ

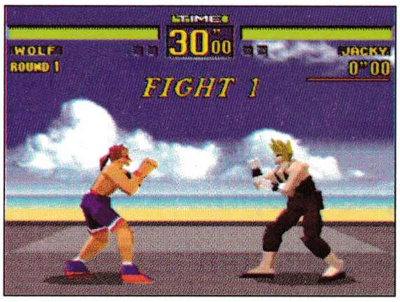
- **Производител:** SEGA
- **Година:** 1994
- **Платформа:** SEGA 32x
- **Тествана с емулатор:** Gens 2.11



Изключително динамично рали с пълна 3D-графика с полигони. Играта предлага възможност да се състезавате с болиди от Формула 1, туристически автомобили и супербързи прототипи. Има общо 5 трасета, които до едно ви приканят да натиснете газта до максимум. Геймплеят няма дори и наченки на симулация и е 100% екшън ориентиран, което напоследък не се среща често. Естествено от днешна гледна точка графиката е демодирана, но Virtua Racing въпреки това предлага доста забавни моменти по пистите.

Virtua Fighter





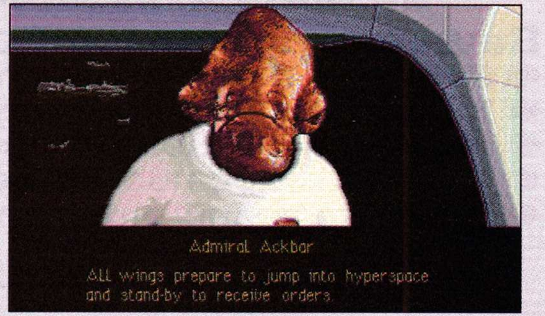
ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** SEGA
- **Година:** 1995
- **Платформа:** SEGA 32x
- **Тествана с емулатор:** Gens 2.11

Virtua Fighter е една от класиките на SEGA. Играта се появи за аркадни автомати, SEGA Saturn, а по-късно и за PC. Версията за 32x за съжаление е доста семпла транслация на аркадния автомат, защото хардуерните възможности на тази конзола явно не са били достатъчни за качествен порт. Въпреки това играта предлага доста разнообразие от удари и боици и ако не сте играли значително по-автентичната PC версия, може да й хвърлите едно око.

Star Wars Arcade

Аркадната игра по Епизод 4 дълго време бе един от големите хитове по залите. Нейната адаптация за SEGA 32x е първата действително добра версия за домашна конзола. Самият геймплей е максимално опростен и наподобява на по-късния Rebel Assault. След като елиминирате няколко вълни с имперски Tie Fighters имате възможност да насочите вашия X-Wing към Звездата на смъртта. Възможностите за управление на кораба са доста ограничени и основният акцент е върху бързата и точна стрелба, защото през цялото време се борите и срещу неумолимия часовник. Иначе Star Wars атмосферата е перфектна и дори днес играта доставя огромно удоволствие още повече, че 32x версията е с подобрена графика и разширени нива спрямо аркадния оригинал.



Admiral Ackbar
All wings prepare to jump into hyperspace and stand-by to receive orders.

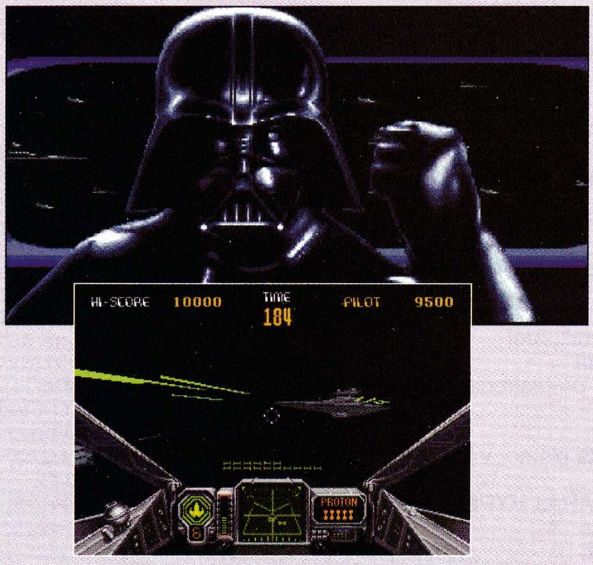
32x

Една от най-екзотичните конзоли най-накрая е емулирана!

цялата тази мощ старият Megadrive се оказва преобразен и способен дори на истинска 3D-графика. SEGA 32x добавя възможност за 32 768 цвята и 50 000 текстурирани полигона. Това е доста близко като параметри до по-късни конзоли като SEGA Saturn и PlayStation. Естествено и игрите за новото японско чудо са с класа над тези за Megadrive. SEGA пускат доста прилични версии на Virtua Fighter, Virtua Racing, а за конзолата се появява дори адаптация на легендарния Doom. Общо излизат около 50 заглавия. Появата на SEGA 32x обаче е доста закъсняла, защото само няколко месеца по-късно на пазара излиза PlayStation на Sony, а с тази машина Megadrive въпреки модернизацията си не може да се мери. Самото емулиране на 32x също като самата конзола се оказа доста екзотична задача. Трудностите идваха най-вече от оскъдната документация и необходимостта от 100% прецизен емулатор на Megadrive като основа. Все пак задачата бе решена преди няколко седмици от Gens 2.11, който се справя с почти всички игри за 32x. Самия емулатор можете да намерите на http://gens.consolemul.com/, където има и български интерфейс за емулатора, а богата колекция от ROM-ове за 32x има на адрес http://www.32x.cjb.net/

ЕМУЛАЦИЯ

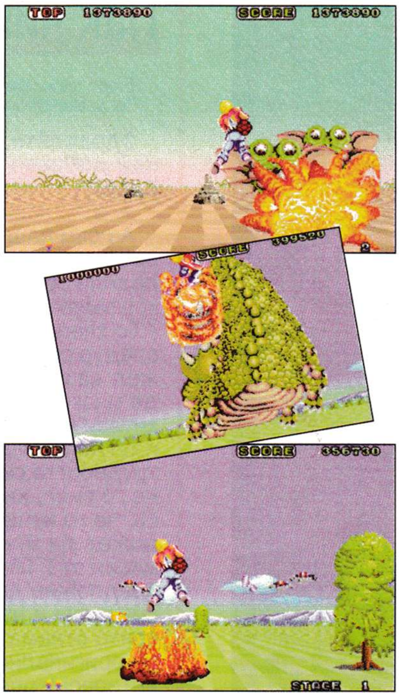
- **Производител:** LucasArts
- **Година:** 1994
- **Платформа:** SEGA 32x
- **Тествана с емулатор:** Gens 2.11



Space Harrier

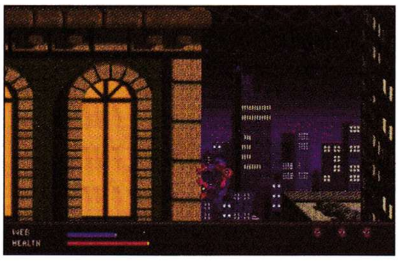
ЕМУЛАЦИЯ

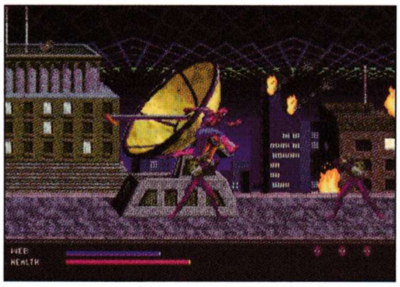
- **Производител:** SEGA
- **Година:** 1993
- **Платформа:** SEGA 32x
- **Тествана с емулатор:** Gens 2.11



Къде конзола на SEGA без Space Harrier? Естествено 32x не прави изключение и предлага поредната адаптация на класическия аркаден автомат от 80-те години. Интересното в този порт е, че той е първата 100% автентична адаптация на култовата игра. Като геймплей Space Harrier 32x предлага същото като своя първообраз – много пуцане по извънземни гадини на най-различни планети и босове на края на всяко от десетките нива. Като цяло играта продължава дори днес да има своя чар и ако не сте я играли на аркаден автомат, е просто задължително да видите версията за 32x, защото тя най-плътно се доближава до истината.

Spiderman - Web of Fire

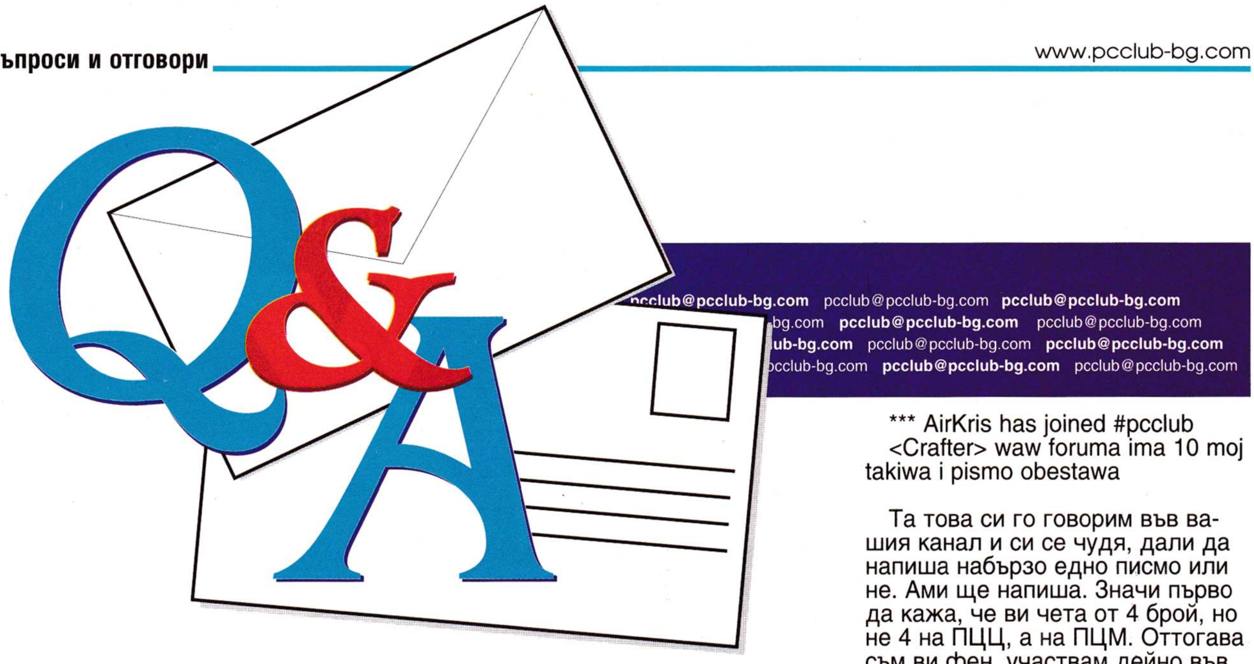




ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** SEGA
- **Година:** 1996
- **Платформа:** SEGA 32x
- **Тествана с емулатор:** Gens 2.11

Интересен sidescroller с популярния супергерой, който наскоро се появи и по кината. В Web of Fire ще можете да срещнете доста от най-известните суперпротивници на Spiderman, които са обгърнали Ню Йорк с лазерна мрежа, и да им наритате задниците с помощта на вашите суперсили. Шарена графика и доста добър звук отличават една от последните игри, излизали някога за SEGA 32x.


Q&A
pcclub@pcclub-bg.com pcclub@pcclub-bg.com pcclub@pcclub-bg.com
pcclub@pcclub-bg.com pcclub@pcclub-bg.com pcclub@pcclub-bg.com
pcclub@pcclub-bg.com pcclub@pcclub-bg.com pcclub@pcclub-bg.com
pcclub@pcclub-bg.com pcclub@pcclub-bg.com pcclub@pcclub-bg.com

Пак чийтовете

From: mihec@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, клубаджии от най-доброто списание - PC CLUB!

Аз съм ваш голям!!! фен. Пиша ви относно онова писъмце в последния брой, в което някакъв тип критикуваше една ваша статия ("To cheat or not to cheat").Та този сладур се оплакваше, че не можел да играе без cheat-ове и даде много примери, в които обиди хитови игри, като обяви StarCraft и GTA3 за недоизпипани откъм трудността си. Явно момчето хич не го бива, хич, ама хич! Оплаква се, че го изнасяли бързо и че не можел да мине направо в някаква мисия от ГТА. И затова аз бих му предложил да спре да пише безсмислени и най-вече дълги писма, които отнемат мястото на някои по-оригинални или такива с по-интересни предложения. Съжалявам, че трябва да спомена това име, но в PCMania-та се (или ще се) запознаят едни момчета с идеи за игра! А този, нашият пич обяснява как не била правилна една прекрасна статия. Ама този ще съсипе хубавото списание след още няколко писма, бе (не се обиждай, о, cheater-е)!:) И, за финал искам да попитам всички момчета и момичета и майки в PC CLUB кога да чакам C&C GENERALS. С желания за много успехи,
Lud_Gidiq

Reply:

Това е само едно от десетките писма, които получихме по темата за чийтовете. Явно мнението на нашия колега Орлин Ялнъзов и писмото на Марио Богданов доста разбуниха духовете, защото отдавна не ни се бе случвало да получаваме толкова много "За" и "Против" дадена теза. Все пак право на всеки е да ползва или да не ползва чийтове в любимите си игри и поне аз не мога да не се съглася с твърдението, че не всеки може да отдели няколко седмици за всяка интересна игра на пазара. Така че на практика и двете страни са прави. Сега и за C&C Generals: ако е дал Господ, Electronic Arts ще ни зарадват с играта през първото тримесечие на следващата година. Тази дата обаче трябва да се консумира с подобаваща за случая предпазливост, защото Generals вече бе отложена веднъж и нищо не гарантира, че и новата дата ще бъде спазена.

Самореклама :)

From: pcrafter@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

```
<Crafter> n stranica 9 ima edno karence na koeto pishe Star Craft 2
<[RaZor]> i..
<[RaZor]> :)
<Crafter> Tam kakwo pishe w twoeto PCC
<Orlinator> ami tova e oficialniq otgovor na Blizzard :) pi6e tva, koeto 4ete6
*** Vippy has quit IRC (Read error: 104 (Connection reset by peer))
<Crafter> dobre de twa shega li trqbwa da e?????
<Crafter> stoto bez da wi obijdam ama poznawam i hora s po-hubawo `uwstwo za humor
<[RaZor]> mdam
<[RaZor]> tolkoz li ne mojesh da se setish
<Orlinator> shegata ne e ot men
<Orlinator> ne e ot nas
<Orlinator> a ot Blizzard
<[RaZor]> heeh
<Crafter> ami na`i tqhnoto `uwstwo e skapano
<Crafter> brawo za statiqta za Cheatowete ot minailq broj
<Orlinator> a taka
<Crafter> i edno predloheniq ot men
<[RaZor]> mdam
<Orlinator> napi6i pismo, v koeto me za6titava6
<Crafter> RAZKARAJ HYPERSNAP-DX wednaga
<Orlinator> znam :)
*** AirKris has joined #pcclub
<Crafter> waw foruma ima 10 moj takiwa i pismo obestawa
```

Та това си го говорим във вашия канал и си се чудя, дали да напиша набързо едно писмо или не. Ами ще напиша. Значи първо да кажа, че ви чета от 4 брой, но не 4 на ПЦЦ, а на ПЦМ. Оттогава съм ви фен, участвам дейно във форума (абе, хора, правете повече реклама на сайта ви). Мисля, че заслужавам малко внимание. Първо, да кажа на всички, които имат нещо против статията за чийтовете. Това трябва да са абсолютно луди хора. Всъщност и аз се хванах с чийтове да джиткам на СЦ и затова първите 2 месеца си бяха изгубени. Ако не бях ги използвал, сега щях да съм доста по-добър. Иначе да ви поздравя за последните 3 броя, които бяха класа над останалите и вече се вижда, че само вие оставате с ГВ да се борите за феновете в БГ.

Ама те си се лигавят май. Браво. Лепенето не беше много добре реализирано, ама айде, нали е за първи път и на вас и на печатницата.

И да ви попитам:

1. Мислите ли да правите нещо с рубриката за ГСМ?
2. Ще направите ли малко реклама на сайта и форума?
3. Абе, всички ли от ПЦЦ влизат във форума от време на време?
4. Как е Велимир?

П.С. Трябва по-често да прибягвате до услугите на Орлин. Многоооооо е добър! Наистина!

Ваш фен Crafter!

Reply:

Благодарим за идеята да рекламираме форума, сайта и IRC канала на списанието. Ето оттук можем да поканим отново всички да ги посетят - със сигурност няма да съжаляват. Иначе рубриката за мобилни телефони засега ще си я има, защото практиката показа, че доста хора я харесват. Велимир расте, хубавее и най-вече се радва на добро здраве. За Орлин сме напълно съгласни и както може да се види от този брой, той взема все по-дейно участие в списанието на PC Club. За финал и две думи за лепенето: ако в миналия брой е имало някакви проблеми, те вече би следвало да са част от миналото и се надяваме никога повече да не се повтарят.

Хайде на конзолите

From: ps2@top.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Напишете нещо за PlayStation 2. Стига с тоя Xbox. Пишете за много по-популярния PS2. Дори GameCube. Иначе сте яко списание. Пътят ви към лидерството се крие в така омразните ви конзоли. И по-точно в PlayStation 2. Яд ви е, че PS2 ви краде готините игрици (Red Faction2, Summoner 2, StarCraft: Ghost). Да не говорим, че завиждате за хитове като Devil May Cry1/2, Onimusha1/2, Gran Turismo3, Silent Hill2, RE: Code VeronicaX. Но с рубрика за конзоли ще сте номер 1.

Reply:
Реално погледнато, хората в България, които имат конзоли, не са чак толкова много. Практиката показа убедително, че нито едно от списанията за PlayStation не успя да оцелее повече от 3-4 месеца. Това са фактите. А че за конзоли излизат изключително добри игри, е безспорен факт и никога не сме го отричали. Мислим нещо по въпроса, но за това - "Когато му дойде времето" :)

Страниците

From: madbot@mail.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте.
Пиша ви от Варна. Без да го увъртам, направо минавам по въпроса. Относно тез страници нали казвате, че вече обемът на списанието ще е в зависимост от материала, който имате за публикуване. Ами тогава, когато се получава списанието да е по-малко от 100 страници, защо не пускате плакат, да речем :)
Искрено ваш - MadMax

Reply:
И ние, без да увъртаме, отговаряме. Броят на страниците е право пропорционален на броя на рекламите в списанието. Казано с други думи: повече реклами = повече страници и т.н. Ако не ни мине черна котка път, още следващия път ще има повече страници и други изненадки на тема upgrade на PC Club.

Кога излиза PCC?

From: special_force@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Значи, веднага на въпроса, защо сменихте пусковата дата на броя? Обяснете ми как редовен читател може да се информира за интересуващата го игра по-точно, като Вашият брой излиза поне 20 дни след PC MANIA. Значи това означава просто да изгубите голяма част от потребителите си. Замислете се дали това е най-удачно.
2. Какви са тия простаци, дето пишат небивалици? Става дума за критика 1 от миналия брой. Като ги видите такива, въобще не си заслужава да се публикува, а камо ли и да му отговаряте. Помислете също и за аудиторията, която ще прочете това.

Reply:
Причините за смяната на пусковата дата на списанието са няколко. Най-важната от тях е, че по този начин имаме възможност винаги да ви предложим по-актуални материали от останалите издания за хитовите заглавия. Предния месец ние първи в България представихме Unreal Tournament 2003, No One Lives Forever 2, Divine Divinity и още доста други игри. В настоящия брой читателите на PC Club пак са първите, които могат да прочетат всичко за Need For Speed: Hot Pursuit 2, FIFA 2003, 4-4-2, WWE Raw и т.н. Благодарение на новия график успяхме също така доста преди останалите да ви предложим демата на UT2003, Hitman 2, NOLF2, а сега и на NFS: Hot Pursuit 2. Иначе не знам доколко нашият настоящ брой може да се сравнява с това, което са пуснали колегите от споменатото издание преди 2 седмици. Виж съдържанията на списанията и си направи изводите дали има или няма смисъл от това, което правим :)

За чийтовете и още нещо

From: flopek@mail.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте!
Вие сте с няколко класи над другите гейм-списания.
Имам няколко критики към вас:
1. Много тъпо звучеше статията на г-н Ялнъзов. Да не използваме измами, добре нека той превърти SSam 2 без кодове и ще му пратя едно извинително писмо. А на неговия въпрос: къде е смисълът на чийтовете?
Отговор: смисълът е много по-голям от смисъла на неговата статия, която е написана само за да има нещо, за което да стане голяма кавга. Е, добре, но защо набутахте г-н Ялнъзов в тая работа, а статията не написа г-н Даскалов и към него да бяха всички критики за "To Cheat or Not to Cheat"...
2. 100-те страници май няма да ги видим скоро, а? А отговорът на WOLF? Че нямате какво да напишете в 100-те страници. Добре! Тогава как в USA има списания който излизат всеки месец с над 250 стр. Е, мноо sorry, ама според мен сте излезли на минус с тия 100 стр. И веднага се върнахте на 82 стр. Само за Unreal Tournament 2003 можехте да напишете нещо повече от 4 стр. Вижте сега, един поглед не хвърлихте на Sim City 4 (или 4 000), нали се очаквала с нетърпение, напишете първите впечатления от нея...
3. Кой фен на компютрите ти се занимава с ЦСКА или Левски София??? Ама, вие списание за футбол ли сте или за PC-та, а? К'во ме интересуват сайтовете на футболните клубове, особено пък българските... Аз купувам вашето списание заради инфото за компютрите, а не заради тъпите сайтове в нета. Ако продължавате така, кръстете се Futbal Club...
Хайде, чао от мен засега и ако съм ви обидил, се извинявам, но трябваше да си кажа мнението за доброто на PC CLUB!!!..
.<><><><><><><><><><><>

Reply:
За чийтовете всичко вече казахме в отговора на първото писмо. Действително в Европа и САЩ излизат списания с по 250 и повече страници, но при тях над 50% от съдържанието са реклами. Реално редакционните страници не са повече от тези в PC Club. Иначе 100-те страници със сигурност ще се завърнат и то доста скоро.
За футбола според нас не си прав. Това, че ти конкретно не се интересуваш от този спорт, не означава, че повечето хора не го правят.

За МР3-те и диска

From: veselin_filipov@abv.bg
To: pcclub@pcclub-bg.com

Здравейте, пичове (и майки - честито!) от най-якото списание за компютърни игри (и не само за такива) в България. Пиша ви по повод едно писмо, което публикувахте в предишния брой. Става дума за един смотаняк без никаква култура, който изрече толкова псувни по вас само защото простата му тиква (която вероятно работи на 6 волта), не може да загрее, че всъщност става дума за друг формат на клипчето. Та въпросът ми към това идиотче е що казва простаци на други, като той самият е такъв? Ай стига съм си хабил нервите, а малко да ви покритикувам и аз:
Съгласен съм с хората, които казват, че ви е постно съдържанието на диска. Ми така си е! Поразнообразете го малко! Сложете някоя mp3-ка! Слагайте и нещо друго!
Стига толкоз от мен
ваш заклет фен Веселин

reply:
Кратко и ясно. На диска МР3-ки не можем да слагаме. Същото важи и за цели игри, които не са предназначени за свободно разпространение. Ако пуснем нещо такова, със сигурност това ще е в последният брой на PC Club, защото Министерството на културата след това ще има грижата списанието никога повече да не излезе :)

CHEATS

EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

Натиснете **[Ctrl][Alt][C]**, за да отворите менюто, където да въведете следните кодове:

Black Death	Убива всички единици
Shake Shake	Земетресение
Glub Glub	Наводнение
Gimme Goods	Добавя ресурси
Kill Enemy Units	Убива вражески единици
Kill Loan Units	Убива наемните единици
Delian Treasury	Добавя 5,000 delians
I win again	Минаване на сценария
Lizardman	Hunag Di се превръща в динозавър
Great Heat	Суша
TeaForElite	Elite получава 100 чай
SilkForElite	Elite получава 100 коприна
CeramicsForElite	Elite получава 100 карамика
HempForElite	Elite получава 100 коноп

BEACH LIFE

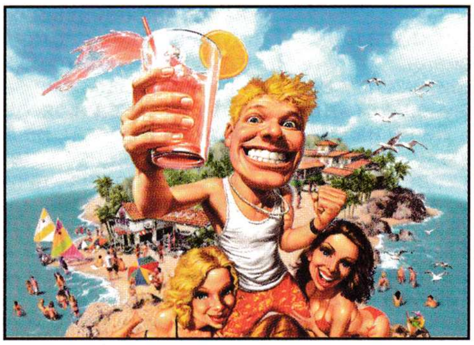
Въведете следните кодове по време на игра:

costa del dosh	Неограничени пари
quick quick quick!	Бързо строене
all buildings	Отключва всички сгради

Натиснете **[Alt][Shift][$]** и ще получите $5000.

Ако искате да отключите всички сценарии, докато сте в главното меню натиснете и задръжте **[ALT]** + **[SHIFT]** и въведете **allbuildings.**

Това ще отключи всички мисии в режимите Mission и Sandbox.



JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

За да активирате чийтовете, отворете конзолата с **[Shift + ~]** и въведете **"devmapall"**. В конзолата вече можете да пишете:

god	Неуязвимост
noclip	Минаване през стени
notarget	Враговете ви игнорират
kill	Самоубийство
give all	Всички оръжия
give health	Здравето става 100%
give armor	Щитът става 100%
give ammo	Мунициите се възстановяват 100%
give X #	Дава предмет X (# = количество)
where	Показва разположението на враговете
drive_atst	Возите се на ATST
undying	Стойността на здравето и щита се качва до 999
taunt	Заплашителни движения със светлинния меч
levelshot	Прави скрийншот без HUD-а
npc spawn [character]	Съживява герой по ваш избор
npc kill all	Убива всички npc в нивото
setForceAll [1,2,3]	Увеличава степента на уменията ви

NO ONE LIVES FOREVER 2

Натиснете **[t]** и напишете:

baddaboom	неясен резултат
skillz	получавате умения (само в нива 3 и 4)
build	показване на версията On/Off
maphole	пропускане на ниво
pos	показва позицията On/Off
poltergeist	невидимост On/Off
health	пълно здраве
armor	пълен щит
god	безсмъртие On/Off
guns	всички оръжия
ammo	муниции
kfa	всички оръжия, щит и пълни муниции
mods	дава всички модификации на оръжието
nextmission	към следващия епизод
rosebud	create snowtruck

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

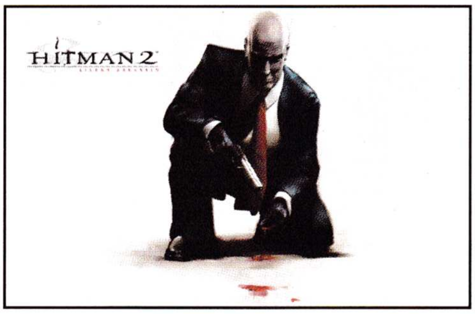
Във файла "**Hitman2.ini**" добавете следния ред: **EnableCheats 1**
В играта вече имате следните кодове:

IOISLO	Забавено движение On/Off
IOIER	Режим Bomb On/Off
IOIHITLEIF	Пълен живот
IOIHITALI	Режим Ali On/Off
IOILEPOW	Режим Lethalcharge On/Off
IOIGRV	Гравитация Off/On
IOINGUN	Режим Nailgun On/Off
IOIPOWER	Megaforce
IOIGIVES	Всички оръжия и джаджи
IOIRULEZ	Безсмъртие On/Off

Достъп до всички мисии: Отворете hitman2.ini и променете

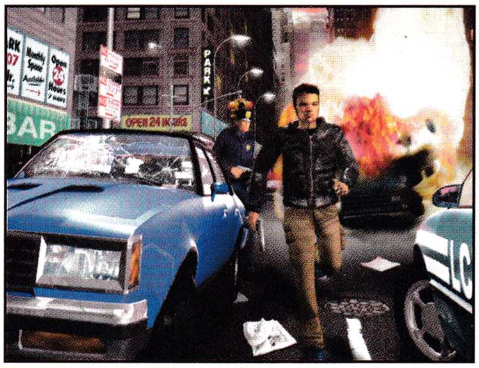
DefaultScene=AllLevels/logos.gms на
DefaultScene=AllLevels/levelmenu.gms

Пуснете играта и ще видите меню с всички мисии от играта.



GRAND THEFT AUTO 3

ANICESETOFWHEELS	Няма шасита, а само гуми
BANGBANGBANG	Експлодиращи автомобили
BOOOOORING	Забавя скоростта на играта
CHITTYCHITTYBB	Слаба гравитация
CORNERSLIKEMAD	Добър cornering
GESUNDHEIT	100% живот
GIVEUSATANK	Танк на ваше разположение
GUNSGUNSGUNS	Всички оръжия
IFIWEREARICHMAN	Дава още пари
ILIKEDRESSINGUP	Смяна на лицата
ILIKESCOTLAND	Влажно време
ILOVESCOTLAND	Дъждовно време
ITSALLGOINGMAAD	Луди хора
NOBODYLIKESME	Всеки ви атакува
7MOREPOLICEPLEASE	Гонят ви повече полицаи
NOPOLICEPLEASE	Без полиция
PEASOUP	Мъгливо време
TIMEFLIESWHENYOU	Турбо
TURTOISE	100% Щит
WEAPONSFORALL	Всички са с оръжие



WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

iseedeadpeople	Разкрива картата
allyourbasearebelongtous	Моментална победа
somebodysetusupthebomb	Моментална загуба
strengthandhonor	Можете да играете и след загубена кампания
thedudeabides	Премахва spell "cooldown"
itvexesme	Премахва условията за победа
keysersoze '#'	Дава ' ' количество злато
leafittome '#'	Дава ' ' количество of дърва
warpten	Бързо строене
pointbreak	Премахва нуждата от храна
whoisjohngalt	Бързи ъпргрейди
sharpandshiny	Моментални ъпргрейди
synergy	Без технологичното дърво в соло-кампанията
thereisnospoon	Неограничена mana

UNREAL TOURNAMENT 2003

Въведете в конзолата:

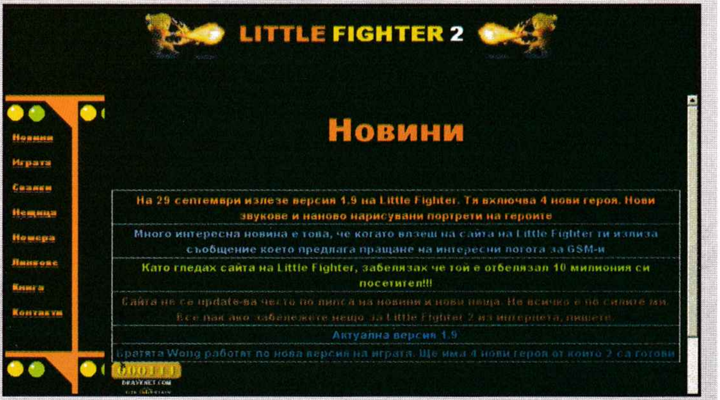
ALLAMMO	Дава муниции за всички оръжия
ALLWEAPONS	Дава всички оръжия
FLY	Свободно летене
GHOST	Минаване през стени
GOD	Безсмъртие
LOADED	Пълен арсенал, щит и 100 адреналин
TELEPORT	Телепортира на случайно място от картата
WALK	Спира летенето

При 100 точки адреналин изпълнете следните комбинации с клавишете за посоките:

4 пъти напред	Speed (Скорост)
4 пъти назад	Booster (Енергиен щит - пълни ви енергията)
2 пъти напред, 2 пъти назад	Berserk (Стреляте и съответно убивате по-бързо)
2 надясно, 2 наляво	Invisibility (Ставете почти невидим)

PC CD ROM
Unreal TOURNAMENT 2003
RP
EPIC
ATARI

Free Game Sites



Новини

На 29 септември излезе версия 1.9 на Little Fighter. Тя включва 4 нови героя. Нови звукове и наново нарисувани портрети на героите

Много интересна новина е това, че когато влезеш на сайта на Little Fighter ти излиза съобщение което предлага пращане на интересни логота за GSM-и

Като гледах сайта на Little Fighter, забелязах че той е отбелязал 10 милиония си посетител!!!

Сайта не се update-ва често по липса на новини и нови неща. Не всичко е по силите ми. Все пак ако забележете нещо за Little Fighter 2 из интернета, пишете.

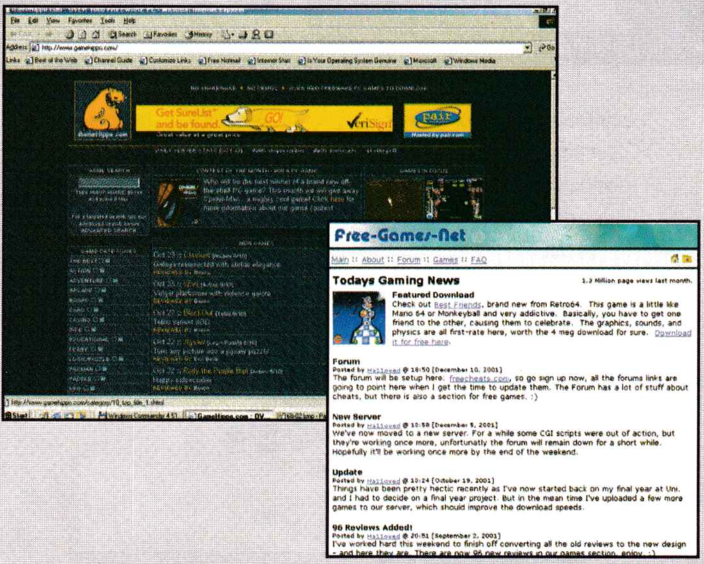
Актуална версия 1.9

Братята Wong работят по нова версия на играта. Ще има 4 нови героя от които 2 са готови

В последните месеци рубриката ни за безплатни игри предизвика голям читателски интерес. И понеже те са като дрогата – трябва ви всеки ден по малко, реших да предоставя на Н.В читателя най-добрите сайтове за безплатни игри. Много малко от тях надминават границата от 2 мегабайта, така че мога да заявя, че са достъпни за всеки.

Орлин Ялнъзов
orlinator@mail.bg

Ще започна с www.gamehippo.com. Това е сайт, който се занимава изключително с freeware и на него не можете да намерите остарели игри. Сайтът поддържа екип от изключително талантливи критици, които успяват да пишат сравнително обемни (особено в последно време) ревюта. Мога да гарантирам, че освен ако не чакате нещо много специфично на freeware сцената, тук ще намерите каквото ви трябва. Най-полезно е карето за най-добрите игри в последно време. Добра работа върши и секцията Top Games, в които ще намерите игрите, оценени с максималното 10. Сайтът очевидно има и добри приходи, тъй като всеки месец има игра с награда – оригинална игра. Друг полезен сайт е www.free-games-net.com. Ако сте по-навътре в сферата на безплатните игри, тук можете да намерите и доста новини. Освен подробната Downloads секция, в която има много нестандартни и труднооткриваеми заглавия, можете да си помогнете и с форумите. Техните членове са готови да помогнат на всеки за всичко и е 99% сигурно, че на въпроса ви ще бъде отговорено. Ще завърша с един роден сайт. За съжаление, профилиран във free gaming-а роден сайт няма. Въпреки това пример за инициативност е http://littlefighter.hit.bg/. Той носи всички белези на аматьорството в уебдизайна, но въпреки това е изключително приятен и информативен. Темата му е играта Little Fighter, която ви представихме в един от предишните си броеве. Можете да изтеглите нови версии на тази тупалка, да прочетете някои "номера" или пък да добавите няколко героя в играта...



Free-Games-Net
Main :: About :: Forum :: Games :: FAQ
Get SureList and be found
VeriSign
pair
Hosted by pair.com

Todays Gaming News

1.3 Million page views last month.

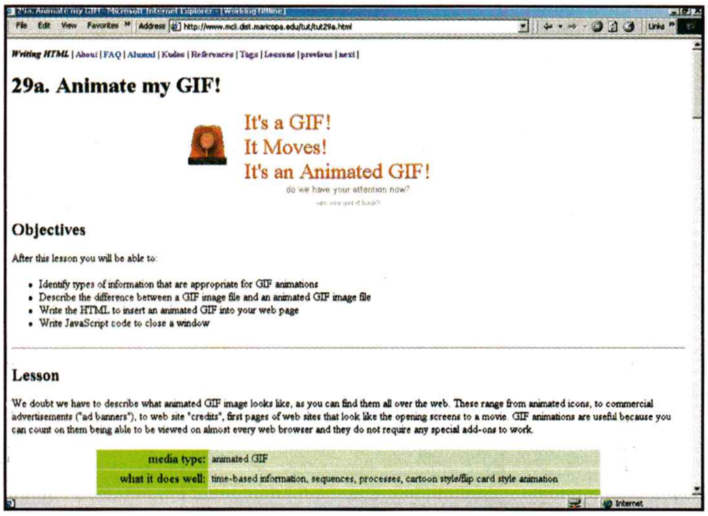
Featured Download
Check out Best Friends, brand new from Retro64. This game is a little like Mario 64 or Monkeyball and very addictive. Basically, you have to get one friend to the other, causing them to celebrate. The graphics, sounds, and physics are all first-rate here, worth the 4 meg download for sure. Download it for free here.

Forum
Posted by Halloved @ 16:50 [December 10, 2001]
The forum will be setup here. freecheats.com, so go sign up now, all the forums links are going to point here when I get the time to update them. The Forum has a lot of stuff about cheats, but there is also a section for free games. :)

New Server
Posted by Halloved @ 10:58 [December 5, 2001]
We've now moved to a new server. For a while some CGI scripts were out of action, but they're working once more, unfortunatly the forum will remain down for a short while. Hopefully it'll be working once more by the end of the weekend.

Update
Posted by Halloved @ 10:24 [October 19, 2001]
Things have been pretty hectic recently as I've now started back on my final year at Uni. and I had to decide on a final year project. But in the mean time I've uploaded a few more games to our server, which should improve the download speeds.

96 Reviews Added!
Posted by Halloved @ 20:51 [September 2, 2001]
I've worked hard this weekend to finish off converting all the old reviews to the new design - and here they are. There are now 96 new reviews in our games section, enjoy. :)



29a. Animate my GIF! - Microsoft Internet Explorer - [Working Offline]
File Edit View Favorites Address http://www.mcli.dist.maricopa.edu/tut/tut29a.html Links
Internet

Writing HTML | About | FAQ | Alumni | Kudos | References | Tags | Lessons | previous | next |

29a. Animate my GIF!

It's a GIF!
It Moves!
It's an Animated GIF!
do we have your attention now?

Objectives

After this lesson you will be able to:

- Identify types of information that are appropriate for GIF animations
- Describe the difference between a GIF image file and an animated GIF image file
- Write the HTML to insert an animated GIF into your web page
- Write JavaScript code to close a window

Lesson

We doubt we have to describe what animated GIF image looks like, as you can find them all over the web. These range from animated icons, to commercial advertisements ("ad banners"), to web site "credits", first pages of web sites that look like the opening screens to a movie. GIF animations are useful because you can count on them being able to be viewed on almost every web browser and they do not require any special add-ons to work.

media type:	animated GIF
what it does well:	time-based information, sequences, processes, cartoon style/flip card style animation

Writing HTML

■ http://www.mcli.dist.maricopa.edu/tut/

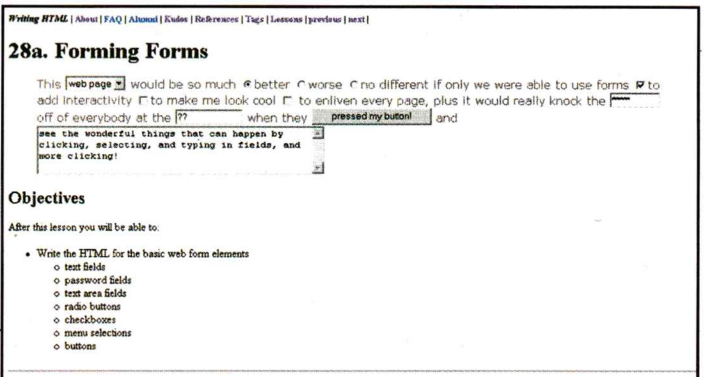
Смята се, че най-трудният начин да се създаде web-страница е чрез така нареченото писане на HTML. Изучаването му обикновено отнема доста време, а изкушението от използването на големите дизайнерски програми винаги е голямо.

Александър Стоянов
astoyanov@pcclub-bg.com

Ако мислите да правите повече от един сайт обаче, познаването на HTML ще ви помогне много. Иначе трудно ще можете да усвоите различните техники на web-дизайна и да разберете със сигурност "кое как става". Харесвате си например някоя страничка и се чудите как и вашата да прилича на нея. Много просто – запазвате си я на харддиска и след това разглеждате на спокойствие и редактирате HTML-кодовете ѝ (в Internet Explorer – с десния бутон в празно място избирате View Source). Така можете да откраднете доста хубави идеи, а това определено е, ако не най-християнският, то най-добрият начин за усъвършенстване.

На този сайт ще откриете един прекрасен самоучител по HTML, който може да си свалите и в zip-файл или pdf-формат, и то преведен на няколко езика. Тези близо трийсет лекции са предназначени главно за начинаещи и започват с най-основните разяснения по това що е HTML и и за какво се бори той, но със сигурност и най-опитните webmaster-и има какво да научат тук.

Практическата цел на всички упражнения е създаването стъпка по стъпка на сайт, наречен Volcano Web. Лекциите са толкова увлекателни, че ви карат да пренебрегнете всяка мнителност и съвсем на сериозно да се заемете с вулканите и тяхната страничка. За да се ориентирате по-лесно, под заглавието на всеки урок се предлагат накратко съдържанието и конкретните цели по изграждането на сайта. Първите уроци се занимават с простото вмъкване на текст, после с разделянето му през параграфи, редактирането му с удебелен шрифт, курсив и т.н. По-нататък става дума за url, линкове, графични изображения, оцветяване, текстури, рамки и какво ли не, а към края – и за JavaScript, форми с текстове за попълване, динамични изображения, мултимедия...



Writing HTML | About | FAQ | Alumni | Kudos | References | Tags | Lessons | previous | next |

28a. Forming Forms

This [web page ▾] would be so much ● better ○ worse ○ no different if only we were able to use forms ☑ to add interactivity ☐ to make me look cool ☐ to enliven every page, plus it would really knock the [****] off of everybody at the [??] when they [pressed my button!] and

```
see the wonderful things that can happen by
clicking, selecting, and typing in fields, and
more clicking!
```

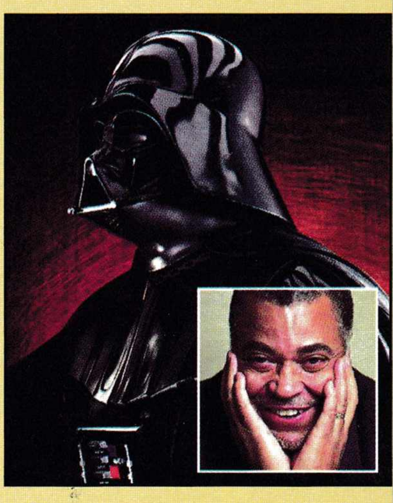
Objectives

After this lesson you will be able to:

- Write the HTML for the basic web form elements
  - text fields
  - password fields
  - text area fields
  - radio buttons
  - checkboxes
  - menu selections
  - buttons

ГЮВЕЧ
всичко българско накуп

Гласът на Дарт Вейдър

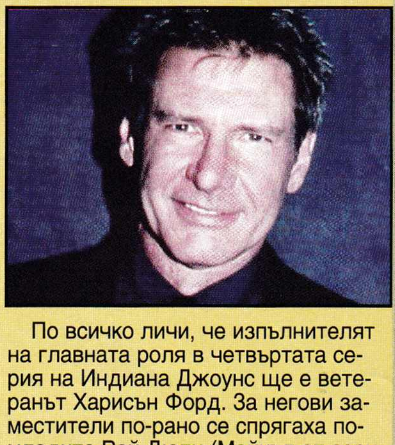


Тъмнокожият актьор Джеймс Ърл Джоунс, който озвучаваше злодея Дарт Вейдър в първата трилогия на Star Wars, лично обяви, че е приел да даде гласа си за Episode 3.

Интересно е изказването на режисьора Джордж Лукас, който му е предложил да участва с думите: "Няма да ти отнеме много време. Когато Анакин стане роботизиран, това ще е в последните пет минути на епизод три – феновете определено ще са радостни да те чуят".

Сценарият на Episode 3 е почти завършен и в момента, в който четете тези редове, вероятно Лукас вече е решил как ще сложи край на живота на Мейс Уинду, който ще е един от най-важните от обречените на гибел джедаи. Въпреки липсата на напълно завършен сценарий, вече се търсят подходящи екзотични места за снимките. Филмът се очаква по кината през лятото на 2005.

Харисън Форд говори за Indiana Jones 4



По всичко личи, че изпълнителят на главната роля в четвъртата серия на Индиана Джоунс ще е ветеранът Харисън Форд. За негови заместители по-рано се спрягаха по-младите Рой Дюпи (Майкъл от сериала "Никита") и Колин Фарел ("Minority Report"). За списание Total Film господин Форд сподели:

"Има една сцена, в която всичките бивши гаджета на Инди се появяват на куп. Мисля, че това ще е най-забавната сцена във филма. Много искаме да запазим духа на първите серии, но се надяваме, че новите шегички също ще се харесат. Например тези с възрастта ми."

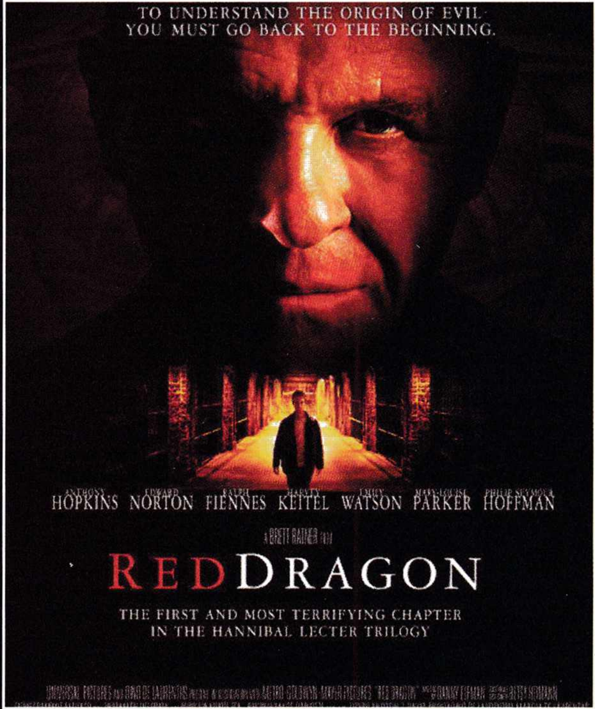
RED

Завръщане към корените на злото

"Вие имате един-единствен недостатък." "И той е?" "Че сте побъркан"

Диалог между агент Греъм и Ханибал Лектър в "Червеният дракон"

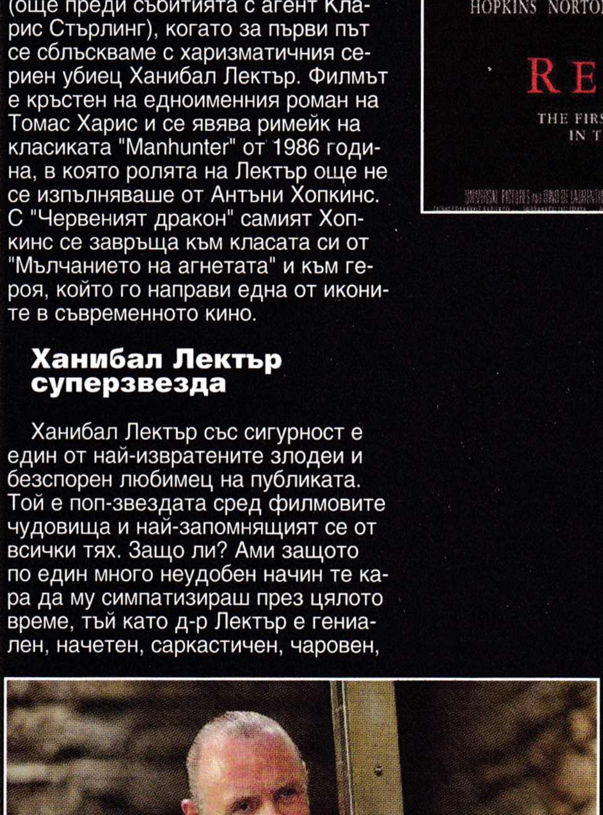
Никола Икономов
da7boss@hotmail.com



Неизбежно беше Холивуд да не се обърне поне още веднъж към може би най-успешния злодей в историята на киното и да опита да повтори успеха на "Мълчанието на агнетата" след фиаското с "Ханибал". За незапознатите сигурно е интересно да научат, че "Червеният дракон" не е продължение на историята, която познаваме досега, а ни отвежда в самото начало (още преди събитията с агент Кларис Стърлинг), когато за първи път се сблъскваме с харизматичния сериен убиец Ханибал Лектър. Филмът е кръстен на едноименния роман на Томас Харис и се явява римейк на класиката "Manhunter" от 1986 година, в която ролята на Лектър още не се изпълняваше от Антъни Хопкинс. С "Червеният дракон" самият Хопкинс се завръща към класата си от "Мълчанието на агнетата" и към героя, който го направи една от иконите в съвременното кино.

Ханибал Лектър суперзвезда

Ханибал Лектър със сигурност е един от най-извратените злодеи и безспорен любимец на публиката. Той е поп-звездата сред филмовите чудовища и най-запомнящият се от всички тях. Защо ли? Ами защото по един много неудобен начин те кара да му симпатизираш през цялото време, тъй като д-р Лектър е гениален, начетен, саркастичен, чаровен, с неподражаем хумор (винаги има подръка някоя остроумна реплика), елегантни маниери и изтънчен вкус не само към кулинариите от човешко месо, които приготвя собственоръчно. Още от романите на Харис, този герой си спечели милиони привърженици, а след като Антъни Хопкинс му зае лицето си през 1989 за "Мълчанието на агнетата" и бе отличен с Оскар, Ханибал Лектър се превърна в нещо като обществен феномен.



Във филма "Ханибал" видяхме Лектър в нова светлина: на свобода, което донякъде отне възможността му да бъде истински страшен. В "Червеният дракон" любимият ни канибал отново е зад решетките и отново е доволно зловещ. Неговата роля както и в "Мълчанието на агнетата" е странична, но ключова, защото той както винаги е сивият кардинал, който дърпа конците зад кулисите.

За да хванеш едно чудовище, трябва да се обърнеш към друго

В началото на филма разбираме как Ханибал Лектър (Тони Хопкинс) е бил хванат благодарение на ФБР-агента Уил Греъм (Едуард Нортън), който едва не губи живота си при сблъсъка с канибала. Няколко годи-

DRAGON

ни по-късно, Лектър е зад решетките, а Греъм се е оттеглил преждевременно от активна служба. При разрешаването на един много заплетен случай обаче, ФБР-шефът Джак Крофърд (Харви Кайтел) е принуден да потърси отново услугите на Уил Греъм.

Става въпрос за особено жесток убиец на семейства, наречен от полицаите "Tooth fairy" (по аналогия с непознатата у нас "Фея на зъбчетата", която се явява на децата), заради навика си да оставя ясно различими зъбни отпечатъци на местопрестъплението. Първоначално Греъм е много резервиран да се върне във ФБР, но сцените с убитите семейства въпреки всичко го убеждават да постъпи като нещатен асистент и профайлър, за да помогне в разплитането на мистерията.

За да получи повече детайли за убиеца, героят на Едуард Нортън е принуден отново да се конфронтира с д-р Лектър, който е затворен в един санаториум за душевно болни в Балтимор. "Канибала" се съгласява да сътрудничи, но по време на техните срещи оставя точното толкова отговори, колкото и въпроси.

Кой е червеният дракон?

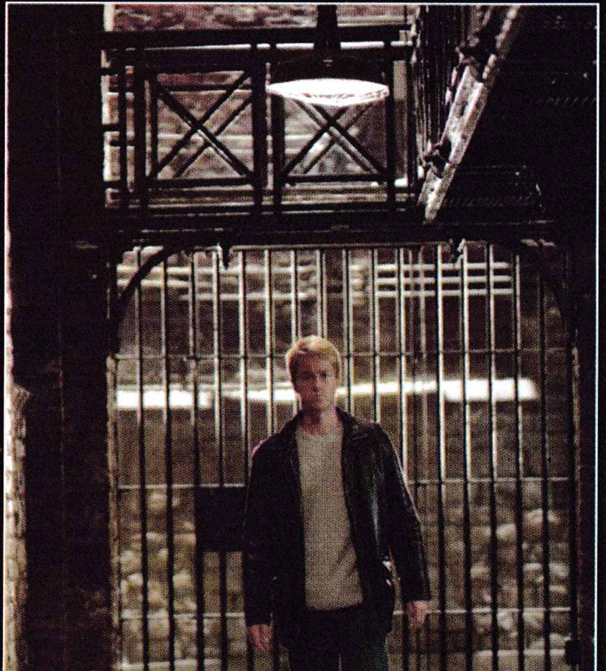
Макар че сигурно ви звучи невероятно, истинската звезда в "Червеният дракон" не е героят на Антъни Хопкинс, а серийният убиец Франсис Долархайд, който се вдъхновява от Лектър и чиято лудост се изразява в това, че се идентифицира с една картина на Уилям Блейк, наречена "червеният дракон". В ролята на Долархайд е невероятният Ралф Файнс, който я изиграва с такова перверзно очарование и лудост, че засенчва дори Ханибал Лектър. "Червеният дракон" е доста по-страховит и многопластов злодей от "Бъфало Бил" от "Мълчанието на агнетата", като публиката не само разбира мотивите му, но колкото и шокиращо да звучи – му симпатизира на места.

Едуард Нортън също не ни разочарова в ролята на детектив Уил Греъм. Той също като Файнс, който игра нацист в "Списъка на Шиндлер" има опит с екстремни роли (скинаря от "Американска история X") и е в състояние да предаде достоверно човешките крайности.

Интересно е и участието в "Червеният дракон" на моят любимец Харви Кайтел (като ФБР-боса Крофърд) и Филип Сиймур Хофман в ролята на нахален репортер за известен таблоид.

От комедиите към психологическия трилър

Най-силният първоначален скептицизъм за "Червеният дракон" беше свързан с изборът на Брет Ратнър за режисьор. Младият американец досега е познат единствено

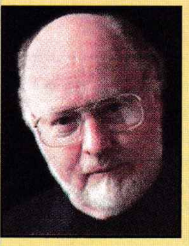


Jurassic Park 4

В момента се пише четвъртата серия на Jurassic Park, но на този етап не са известни никакви подробности около сюжета. По всяка вероятност главната роля отново ще бъде поверена на Сам Нийл (в ролята на доктор Алън Грант), който споделя:

"Със Стивън (Спилбърг) говорихме накратко за новата история, върху която работят, тя е невероятно оригинална и интригуваща".

Джон Уилямс прави планове за бъдещето



Композиторът Джон Уилямс наскоро изказа желание да напише музиката за Jurassic Park 4 – "Сигурно е, че в най-близко бъдеще ще работя над новия филм за Хари Потър и "Затворникът от Азкабан". След това ще се заема със "Star Wars Episode 3", за който нямам търпение. Все пак това е завършекът на едно епично приключение. По-нататък ще композирам за Стивън Спилбърг за четвъртия Индиана Джоунс, един проект, който е обект на голям интерес от страна на публиката. Спилбърг има силно желание да напиша музиката за следващия Джурасик Парк. Аз също искам да го сторя и ще направя всичко по силите си да съм на линия".

Alien 5 измества Alien vs Predator?

Стан Уинстън – създателят на най-популярните чудовища на кино-екраните, в едно от най-новите си интервюта сподели, че филмът "Alien vs Predator" е бил замразен още във фазата на писане на сценария. Също така Уинстън смята, че според последната информация, с която разполага, шансът скоро да започне работа по пета серия на "Alien" е много по-голям...

Снимат Blade 3

Актьорът Люк Гос (Blade 2) сподели, че наскоро е бил поканен да участва като вампира Джаред Номак в третото издание на Blade. "Не знам точно как ще се завърна във филма. Вероятно чрез един от ембрионите, които видяхте към края на втората серия. Много бих искал този път да съм с по-малко грим. Сценаристът Дейвид Гойер възнамерява да вкара обрат на събитията, подобен на този от "Планетата на маймуните".

Джони Браво на големия екран

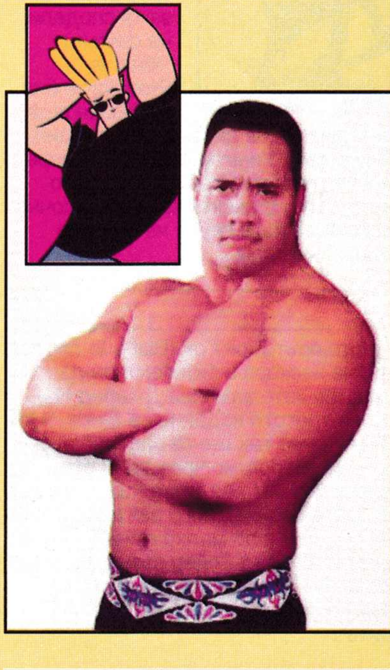
Анимационният сериал за Джони Браво се превърна в абсолютен хит сред зрителите на Cartoon Network и феновете му ще го видят от плът и кръв, пресъздаден (вероятно) от... изненада... Скалата. За незапознатите с особата на Джони Браво – той е як нарцистичен мъжага с неукротимо либидо, говори като Елвис, непрестанно е на лов за женски сърца, но винаги се изправя пред най-големия си враг – себе си.

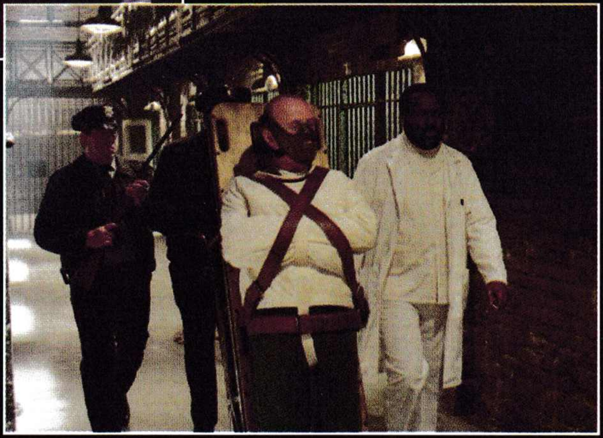
Mortal Kombat 3 и Duke Nukem: The Movie

Снимките на третия филм по видеоиграта Mortal Kombat са пред приключване и скоро екипът ще се заеме с пост-продукцията на проекта. Детайлите около историята се пазят ревностно в тайна, но от изказвания на продуцентите пред различни медии успяхме да разберем, че главният злодей в новата серия ще е магьосникът Куан Чи, а един от най-добрите и популярни воини ще загине още в началото на филма. За разлика от силно критикувания MK: Annihilation, действието ще бъде съсредоточено около по-малко персонажи, а самите битки "ще са невиждани в жанра", твърди Алекс Уекслър от Threshold Entertainment. Очаквайте и едно-две лица от новата игра MK: Deadly Alliance (една от новите героини ще е хладнокръвната Frost, но не сте го чули от нас – бел.ред).

Другата продукция на Threshold е филмът за русокосия мачо Duke Nukem. Изглежда най-сетне е решено кой ще грабне главната роля (нищо не е обявявано, но се смята, че Дюк на големия екран ще е кечистът Скалата), защото снимките били започнали и напредвали с бързи темпове.

И двата филма трябва да се появят по някое време през 2003.





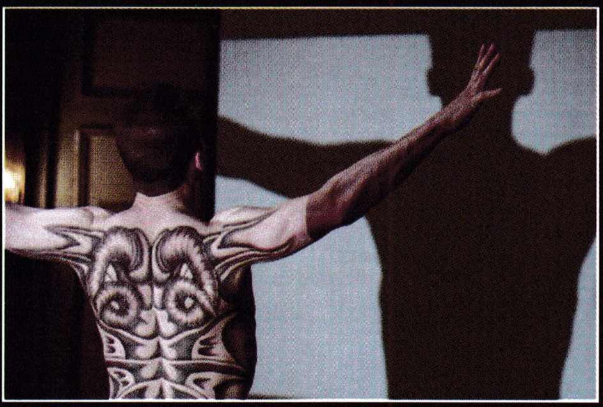
с една-две дебилни комедийки като "Семеен човек" и най-вече с "Час Пик". Лесно е да си представиш някой от калибъра на Дейвид Финчър, който има опит с мрачни психологически трилъри да направи такъв филм, но точно Ратнър досега с нищо не бе доказал някакъв талант в тази насока. Още по-тежко за него е наследството на наистина маститите режисьори, които изграждаха облика на поредицата досега: Джонатен Дем (Мълчанието на агнетата), Ридли Скот (Ханибал) и Майкъл Ман, който прави първата версия на Червения дракон – "Manhunter".

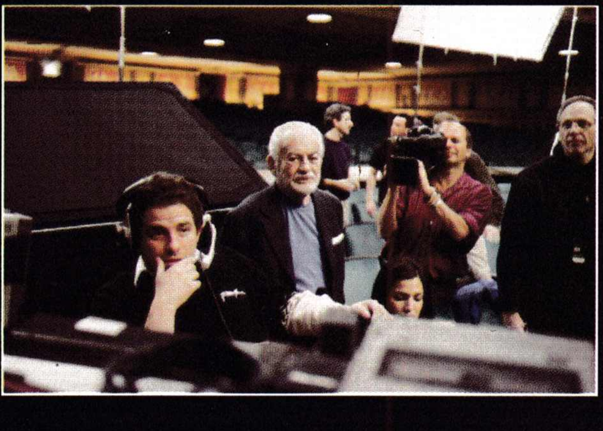
След като гледах филма обаче, не мога да отрека, че "Червеният дракон" успява умело да създаде мрачна депресарска атмосфера по един много ефективен начин и оставя много повече на въображението, за разлика от "Ханибал", който с кървавите си оргии в един момент постигна обратния ефект на това да бъде страшен. Впрочем и тук има много насилие, престрелки, експлозии, мъчения, обезобразяване и дори горящ труп на инвалидна количка, но тези сцени никога не си "присвояват" филма изцяло. Подобно на "Мълчанието на агнетата", от който е вдъхновен този филм, страхът се гради върху онова чувство за несигурност и играта на нерви, които през цялото време създават напрегнатата, спираща дъха атмосфера.

Сценарият е дело на Тед Тали (който е написал и "Агнетата") и е уловил добре странното чувство за хумор на Лектър, като не е пропуснал да включи и някои от най-добрите реплики от книгата на Харис, към която (с малки изключения) се е придържал сравнително близко. Операторът Данте Спиноти също е работил за поредицата и след като засне студеният и стилизиран Manhunter, сега е наблегнал на мрачните и убити краски.

За десерт

Този мрачно очарователен и перфектно изигран филм се разграничава напълно от пошлостта на тийн-хорърчетата, с които свикнахме през последните години. Тук акцентът пада не върху самоцелната демонстрация на насилие, а върху психологическите портрети на героите и изследването на дълбините на човешката душа. Въпреки множеството съзнателно търсени прилики с "Мълчанието на агнетата", "Червеният дракон" макар и да не е от класата на оригинала с Джоди Фостър, е истински забележителен трилър, който се откроява сред доста постния есенен кино-афиш. След като гледа историите за Ханибал, човек винаги си задава логичния въпрос: "Защо, по-дяволите, злото в киното винаги е много по-привлекателно от онези, които се борят срещу него?". Дано вие намерите отговора. Пожелавам ви приятен Хелоуин и, моля ви, избийте си мисълта, че от малкото ви братче би станала перфектната гозба.





Как да станем по-добри играчи на

FIREFLY STUDIOS'

STRONGHOLD CRUSADER

Един от най-добрите източници на допълнителна информация, карти, updates и различни други полезни файлове е сайтът http://www.crusaderplanet.com . От него можете да сваляте и допълнителните "warlords" add-ons – първите два от които ги има и на настоящия диск на PC Club.

В ръководството на играта пише, че когато се случи някакво събитие, над миникартата долу вдясно се появява знакът "!" и left-click върху него ще ви отведе на мястото на събитието. По неизвестни причини обаче този знак не се появява за всички видове игри. Надявам се, че това ще бъде поправено при първия patch.

Всички играчи на RTS знаят, че без използването на hot-keys нямат шансове за сериозни успехи. При Crusader има следната особеност: Ctrl-# присвоява номер на група войници; натискането на съответния номер след това избира съответната група (както навсякъде другаде). Ако е избрана обаче някаква сграда, която да произвежда units, натискането на номер превръща курсора във флагче – можете да го поставите където си искате за "rally point" – но само за съответния номер units (например mercenary post произвежда 7 вида units – с цифрите от 1 до 7 може да поставите различни rally points за всеки един вид поотделно). Но тук има един бъг – новопроизведените по този начин units "нито предават, нито приемат" – т.е. остават напълно безучастни към околните събития. За да ги "активирате", трябва поне един път да ги "изберете" и да има дадете някаква команда.

Можете да наберете само толкова войници или наемници, колкото свободни селяни имате. При нужда можете да ускорите този процес без да строите допълнителни жилища – спрете за кратко някоя промишленост и превърнете изведнъж освободилите се селяни във войници. Включете отново промишлеността и тя постепенно ще се запълни с работници отново.

Една особеност за войниците и наемниците – един път създадени, те не изискват храна и жилища! Можете да имате максимално армия до 1160 units – като точният им брой зависи от броя на играчите върху картата (общо върху една карта може да има до 2500 фигури – войници, селяни и животни).

Увеличаването на "fear factor" увеличава и боеспособността на войниците ви. Намалява обаче показателя "щастие" и максималните данъци, които можете да смъквате. Въпреки това обикновено си струва да го използвате и да компенсирате намалените данъци с продажба на суровини. Забележете, че покупната цена на всяка стока е неизменна, докато продажната цена се увеличава – ако внимавате, може да продавате стоките си дори по-скъпо, отколкото ги купувате.

Една кариера за камък има доста голяма производителност – "тясното място" е транспортирането. Поставете на всяка кариера поне двама работници с волове и то за най-близките разстояния. За по-далечни разстояния поставете поставете трима или дори четирима работници. Не подценявайте използването на "slaves" – те са много евтини и AI-то ги използва на големи тумби. Не оставяйте сгради незащитени – ако са извън замъка, разположете до тях поне 15-20 стрелци с лък или най-добре horse archers.

Ако сте направили ями със смола – обикновена стрелба със запалителни стрели по тях няма да ги възпламени. Трябва да изберете стрелец с лък (и запалителни стрели) и точно да го прицелите в конкретна яма. Забележете, че crossbow стрелците не могат да ползват запалителни стрели (bolts). Поставете ямите със смола през една – така няма да се възпламенят всичките едновременно.

Не винаги е лесно да направите наистина непрекъсната крепостна стена (този недостатък остана от предната част). Натискането на клавиша "space" обикновено помага. Но докато не чуете "keep enclosed" и не видите кръглия маркер над миникартата, бъдете сигурни, че е останало незаградено място. Ако не успеете да го откриете, затворете портите, изкомандвайте някой бърз unit да излезе от крепостта и го проследете.

Двоен left-click върху някой unit избира всички еднотипни войници в района, двоен left-click върху siege machine обаче "изкарва" обслужващите я инженери – и можете да ги пренасочите към друго място. Използването обаче на командата "disband" унищожава съответната машина и превръща инженерите обратно в селяни.

Ричард Лъвското Сърце,
Палестина, 1187 AD

XARA 3D

Полезно и безкрайно забавление за екпериментаторите

■ Xara Ltd ■ www.xara.com

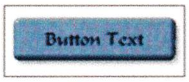
Със сигурност сте забелязвали разкошните надписи и лога по различните уебсайтове, кутии на игри и къде ли още не? А ако сами сте си правили сайт, със сигурност сте искали с минимални усилия да направите нещо по-интересно и забавно.

Генко Велев
G_velev@pcclub-bg.com

Например сте фен на horror-филмите и сте намерили чудесен шрифт – хубави добре очертани букви, от които текат потоци кръв – аз самият имам качен подобен на компютъра си. Инсталирате си шрифта и правите надписите по страницата си. Всичко изглежда великолепно – остава само да сложите предупредителен надпис – "Не е за хора със слаби сърца". Любувате се известно време на творението си, след което потегляте към близкия клуб за един бърз Counter Strike и използвате момента да се похвалите с творението си. Зареждате си страницата и... вместо хубавия ви шрифт с яркочервена капеща кръв се вижда някакъв скучен "Arial". Така ще го видят и всички други посетители на сайта ви – тъй като по уебстраниците се виждат не тези шрифтове, които са заложили дизайнерите им, а тези, които са налични на компютрите на посетителите. И можете да се обзаложите на новата си оптична мишка, че едва ще се намери друг посетител, разполагащ с вашите специални кървави букви (освен мен, разбира се)!

Какъв е изходът? Безкрайно прост – използвате компютъра си да сътворите необходимия ви текст като изображение, запазвате го като GIF или JPG и го вкарвате в страницата. Ако сте работили грамотно, изображението ще е под 20 K и практически няма да забави зареждането на сайта ви.

Сега стигаме до следващия момент – кой софтуер да използваме, за да си направим надписа? Photoshop може би? Става, но далеч не е идеалното – първо, ще трябва да се снабдите с него, второ – да изтърпите доста големичка инсталация и трето – работата с текстове не е сред най-големите преимущества на програмата... За щастие има и безкрайно по-добро решение – при това и напълно безплатно! Решението се нарича Xara 3D Version 5.0 и ще го намерите на диска на PC Club (едно уточнение – версия 5.0 е последната версия на продукта и се предлага с free trial период, версиите 1.0 и 2.0 обаче са напълно безплатни; точно тази статия пък е написана по версия 4.0).



Button Text

Button Text

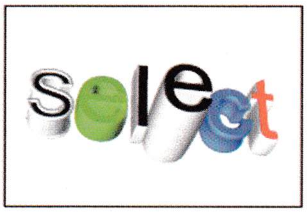
Button Text

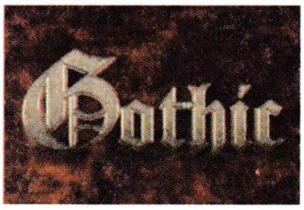
Да погледнем пак заглавието на продукта – в него присъстват модерните през последните години символи "3D" – които пък подозрително приличат на такъв всеизвестен софтуерен продукт като 3D Studio Max... Точно така – с Xara 3D не само ще можете да правите най-разнообразни надписи, но тези надписи освен това могат да бъдат истински триизмерни! Ами ако се замислим за надписа с кърваво-червените букви от началото? Дали не можем да вкараме и малко анимация? Един пулсиращ червен надпис ще изглежда великолепно на абсолютно черен фон! Ами да – Xara 3D може да свърши и тази работа! Вашият надпис не само ще бъде триизмерен, но той може и да се върти във всички посоки, да пулсира, да се клати и да стене зловещо... oops... май точно това последното няма как да стане с този софтуер.

А какво ще стане, ако поискате да усложните още повече нещата? Например надписът да се върти и част от него постепенно да се скрива в мрака... след което бавно да се появява... ярко осветен отгоре и хвърлящ зловеща черна сянка? И това е съвсем елементарно за постигане с тази програма!

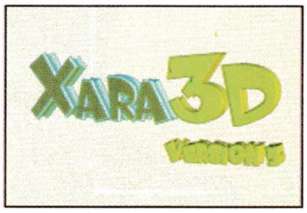
Какво друго остава ли? А какво ще кажете за няколко бутона с най-причудливи форми? Познахте – Xara 3D може да се справи и с тази задача!

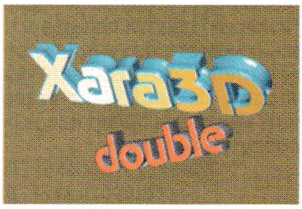
Сега вероятно започвате да се чудите – колко ли ще е сложна тази програма? Сигурно ще има поне четири хиляди бутончета и една тумба падащи менюта и ще са ви необходими поне четири месеца, докато успеете да изчетете дебелите книги с подробни указания? Поне аз така си мислех – и бях безкрайно (приятно) изненадан, когато цялото меню на програма се оказа от 5-6 елементарни бутона! Честно казано, и на мен не ми се вярваше в началото, но работата с Xara 3D се оказа свръхбърза, лесна и... забавна! Да, след като поразучих основните функции, забелязах, че с тази програма

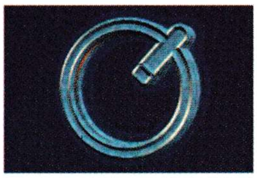


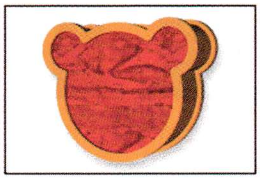


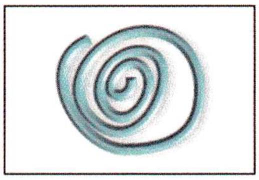
version 5
Xara3D

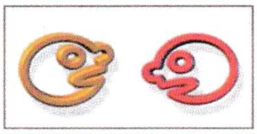


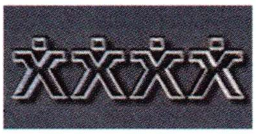


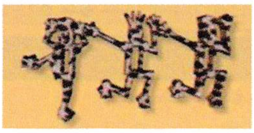


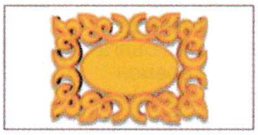












можете буквално да си играете – до такава степен са интересни и зашеметяващи нещата, които можете да постигнете!

При работата с нея има няколко основни принципа – на първо място тя запазва изображенията в собствен формат – .X3D. За да получите някакви използваеми изображения – GIF, JPG, PNG или BMP, трябва да използвате командата "export bitmap". Но не пропускайте да си запазите изображението и като X3D за евентуална по-следваща обработка. Следващата команда е "export animation" – точно така, това е командата, която трябва да използвате, ако сте направили анимирано изображение. Можете да го запазите като анимиран GIF или във AVI формат. Независимо дали става въпрос за анимация или статична картинка, тук има една тънкост – GIF-изображенията могат да се запаметяват с прозрачен background. И когато ги вмъкнете в някаква страница, посетителите ви ще виждат единствено надписа и нищо повече. Формат PNG също може да се запамети с прозрачен background и при това с повече от 256 цвята (максимално възможният брой цветове за GIF изображенията е 256). Но тези изображения ще останат с прозрачен background само докато ги обработвате и наслагвате с някакви други програми за обработка на изображения – ако се опитате да ги вмъкнете в HTML страница задния фон изведнъж ще се появи. Не знам поради каква причина, но вероятно е нещо, свързано с използвания browser.

По-нататък в менюто ще видите най-обикновен курсор за текст и една голяма буква "T". Натискането й ще ви покаже стандартните опции за размер на текста, както и наличните шрифтове – а налични са всички инсталирани шрифтове, включително и тези, изобразяващи различни специални знаци. Следва на пръв поглед стандартната опция за цветовете – ако не беше едно падащо меню в горния край. Разгледайте го – там има такива опции като "front, back and sides" или "sides only" плюс три допълнителни, наречени "light1","light2" и "light3"! Точно така – не само всяка повърхнина на буквите може да бъде оцветена в различен цвят, но и освен това програмата дава възможност да "осветите" текста с три светлинни лъча с различен цвят! Точно като театрални прожектори – така буквите могат да хвърлят отблясъци, да имат преливащи се цветове и ако направите някакво анимирано изображение, цветовете по него също ще се менят и ще "бягат"!

Следващият бутон е наречен "Extrusion options". С него избирате колко "дълбоки" да са буквите, какви да са повърхностите им – матови или блестящи и дали да са "кухи" ("outline"). Не само това – можете да ги направите кухи (пробити) само отпред или само откъм задната страна!

Наред е командата "Button". Ако тази команда е активирана, текстът ви се оформя като бутон с предварително зададена форма. Десетина форми са налични в самата програма, а и освен това на много места в Интернет можете да си намерите и да си свалите допълнителни шаблони.

Следва "Bevel options" – оттук се определят какви да бъдат ръбовете на буквите (или на бутона).

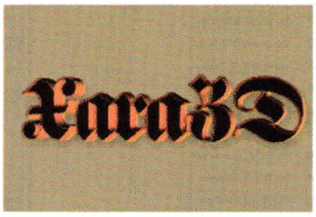
После е "shadow" – да определите или изобщо да премахнете сенките, които се хвърлят от надписа. Това все едно е едно четвърто осветление, което обаче само служи да хвърли сянка, но не и да освети самият текст.

Опцията "Textures" е също безкрайно интересна. Чрез нея можете да използвате всяко произволно изображение като повърхнина (текстури), от която да са изградени самите букви (или задния фон). Програмата идва с набор от текстури, но в съвсем елементарно да вкарате в употреба абсолютно всяко изображение във формат BMP, GIF, JPG и PNG.

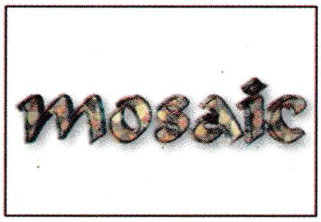
Стигаме до "Animation options" – точно така, тази опция служи за направата на анимирани изображения и оттук се определя какви движения да извършват буквите – включително дали да се движат като един цял надпис или всяка поотделно сама за себе си!

Предпоследната команда е "служебна" – тя служи да видите как в действителност ще изглежда анимацията, а последната опция е също безкрайно интересна – тя ви показва разположението на "светлините" (включително и на прожектора, който създава сянката). Можете да размествате различните светлини както си пожелаете и също така да има променяте цветовете без ограничение!

Статията започна да става прекалено дълга, затова ще завърша само с една дума – ЕКСПЕРИМЕНТИРАЙТЕ! Полезно и безкрайно забавно!



Xara3D
VERSION 5



Project Dolphin

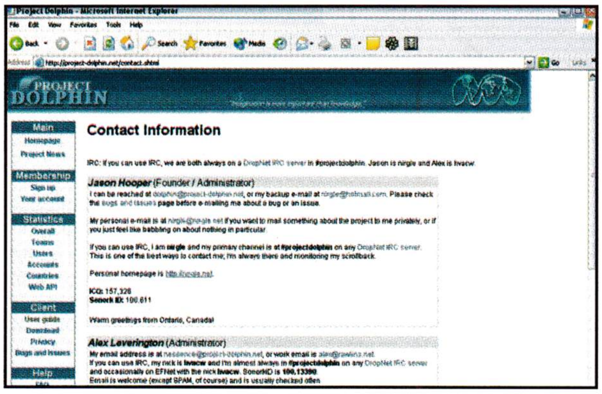
www.Project-Dolphin.net

"Imagination is more important than knowledge"

Project Dolphin е поредното мероприятие, което радва интернет маниаците. Една от малкото хубави уеб програми

Георги Яцев
apocalypse@zon3x.net

Какво е Project Dolphin? Това е една съвсем мъничка... така да се нарече програмка, която си седи наймирно и кротко долу на вашия красив Windows-ки Taskbar и докато вие чатите, сърфирате, геймите или просто сте решили да си изкарате яда върху клавиатурата, това мъниче отброява вашите Keystrokes или казано на български – натискания на клавишите. Идеята е доста стара. Всеки е чувал (или попадал) на гръмките обяви в интернет, които ни пълнят пощата със спам, или блокират компютрите ни с Pop Ups (подскачащи прозорци :-)) за почване на работа, докато сте в интернет. CashFiesta, SpediaBar и още много други. Е, тази програмка не обещава милиони, нито ново PC, но предлага голям смях. Project Dolphin, е нещо като стратегия, където keystrokes са единици (units), а на всичкото отгоре има и отбори. Дори България си има тим, казва се – bgteam. Всеки е свободен да влезе в него, ако се заинтригува. В сайта подробно е обяснено как да влезете в отбор, след което просто написвате паролата thebgteam и сте готови да трупате точки "за благото на България". Всеки би казал, че е елементарно да отвори Word-а и да почне да помпа по клавиатурата. Да, ама НЕ, програмата е невероятно интелигентна и разделя keystrokes на две части – Total и Contribution, където Total е колко точно си написал, а Contribution колко ти се отчитат. Т.е. ако почнете да трошите клавиатурата, за да направите точки – ще има да вземате, не става. Сега всеки поразбиращ от PC-та ще каже, че има начин да се хакне или кракне програмата, защото била с Open Source Code. "Ша ма прощаваш", ама е декодирана по доста труден и направо досаден начин. Keycounting механизмът е скрит и покрит. Естествено все някога ще се crack-не програмата, но по-добре да не става. Пък и има постоянна поддръжка и ще бъдете нежно "изритан" от Project Dolphin. По принцип не всеки натиснат клавиш се отброява. Например Shift+A получавате само един keystroke. Също така не отброява натисканията на Ctrl, Alt или Shift. Същото е и ако задържите някой клавиш – отброява само едно натискане. Доста добре измислено, иначе залепвам с лепенка Ctrl, и отивам да си върша работата, като се върна – опа, 1 000 000 Contribution. Много се смях, когато видях едно предупреждение на сайта. Цитирам: "Внимание: Продължителното използване на програмата Project Dolphin може да доведе до психическо пристрастяване. След дълго работене с програмата, когато вече не е заредена, се чувствате някак "празни" и си мислите за всеки натиснат клавиш, като неотброен." Отдолу е написано, че това е шега, но донякъде е адски правилно. Когато не съм на компютъра, нон стоп си мисля какво ли става със статистиката и на кое ли място съм в момента. Едно приятно уеб забавление. В заключение бих казал, че човек печели едно голямо нищо, освен голяма порция релаксация. Защо релаксация – инсталирайте си програмата и ще видите!



Contact Information

IRC: If you can use IRC, we are both always on a DropNet IRC server in #projectdolphin. Jason is nirgle and Alex is lvacw.

Jason Hooper (Founder / Administrator)

I can be reached at dolphin@project-dolphin.net, or my backup e-mail at nirgle@hotmail.com. Please check the bugs and issues page before e-mailing me about a bug or an issue.

My personal e-mail is at nirgle@nirgle.net if you want to mail something about the project to me privately, or if you just feel like babbling on about nothing in particular.

If you can use IRC, I am **nirgle** and my primary channel is at **#projectdolphin** on any DropNet IRC server. This is one of the best ways to contact me; I'm always there and monitoring my scrollback.

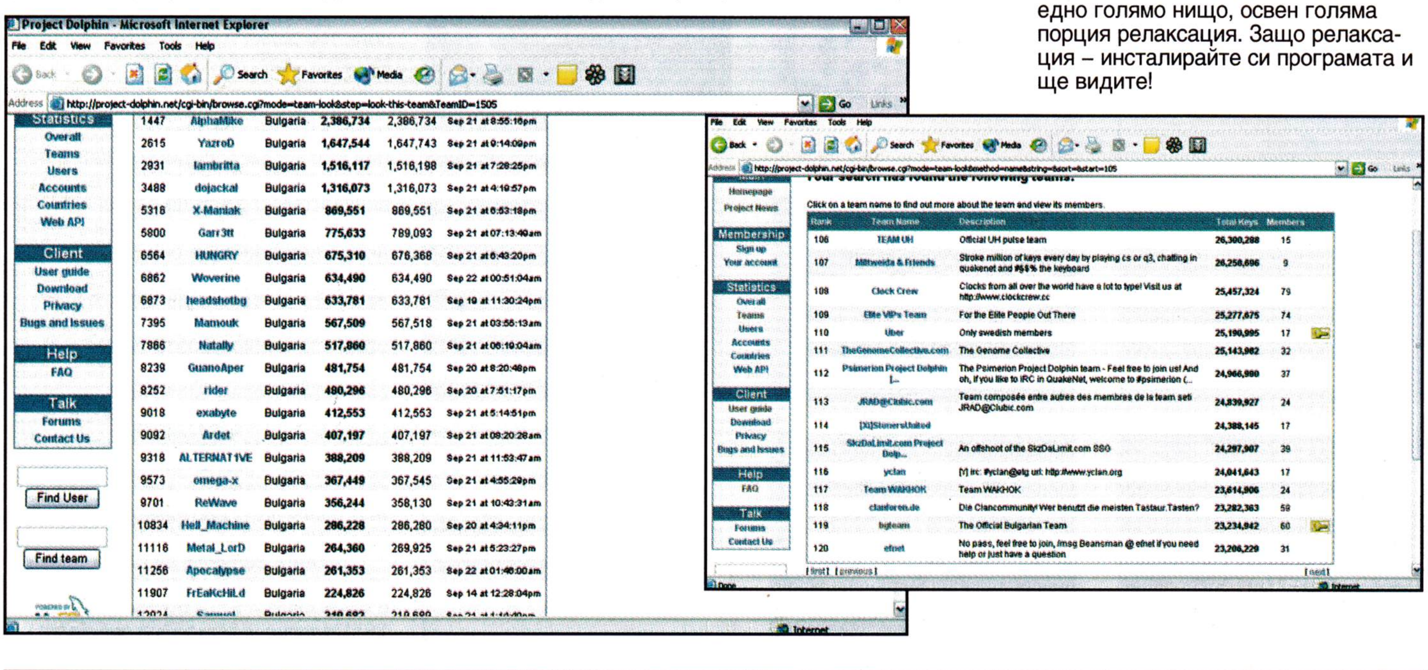
Personal homepage is http://nirgle.net.

ICQ: 157,326
Sonork ID: 100,611

Warm greetings from Ontario, Canada!

Alex Leverington (Administrator)

My email address is at [illegible]@project-dolphin.net, or work email is [illegible]
If you can use IRC, my nick is **lvacw** and I'm almost always in **#projectdolphin** on any DropNet IRC server and occasionally on EFNet with the nick **lvacw**. SonorkID is **100,13390**.
Email is welcome (except SPAM, of course) and is usually checked often.



http://project-dolphin.net/cgi-bin/browse.cgi?mode=team-look&step=look-this-team&TeamID=1505

1447	AlphaMike	Bulgaria	2,386,734	2,386,734	Sep 21 at 8:55:16pm
2615	YazroD	Bulgaria	1,647,544	1,647,743	Sep 21 at 9:14:09pm
2931	lambritta	Bulgaria	1,516,117	1,516,198	Sep 21 at 7:28:25pm
3488	dojackal	Bulgaria	1,316,073	1,316,073	Sep 21 at 4:19:57pm
5318	X-Maniak	Bulgaria	869,551	869,551	Sep 21 at 6:53:18pm
5800	Garr3tt	Bulgaria	775,633	789,093	Sep 21 at 07:13:49am
6564	HUNGRY	Bulgaria	675,310	676,368	Sep 21 at 6:43:20pm
6862	Woverine	Bulgaria	634,490	634,490	Sep 22 at 00:51:04am
6873	headshotbg	Bulgaria	633,781	633,781	Sep 19 at 11:30:24pm
7395	Mamouk	Bulgaria	567,509	567,518	Sep 21 at 03:55:13am
7866	Nataly	Bulgaria	517,860	517,860	Sep 21 at 06:19:04am
8239	GuanoAper	Bulgaria	481,754	481,754	Sep 20 at 8:20:48pm
8252	rider	Bulgaria	480,296	480,296	Sep 20 at 7:51:17pm
9018	exabyte	Bulgaria	412,553	412,553	Sep 21 at 5:14:51pm
9092	Ardet	Bulgaria	407,197	407,197	Sep 21 at 08:20:28am
9318	ALTERNAT1VE	Bulgaria	388,209	388,209	Sep 21 at 11:53:47am
9573	omega-x	Bulgaria	367,449	367,545	Sep 21 at 4:55:29pm
9701	ReWave	Bulgaria	356,244	358,130	Sep 21 at 10:43:31am
10834	Hell_Machine	Bulgaria	286,228	286,280	Sep 20 at 4:34:11pm
11116	Metal_LorD	Bulgaria	264,360	269,925	Sep 21 at 5:23:27pm
11256	Apocalypse	Bulgaria	261,353	261,353	Sep 22 at 01:46:00am
11907	FrEaKcHiLd	Bulgaria	224,826	224,826	Sep 14 at 12:28:04pm

http://project-dolphin.net/cgi-bin/browse.cgi?mode=team-look&method=name&string=&sort=&start=105

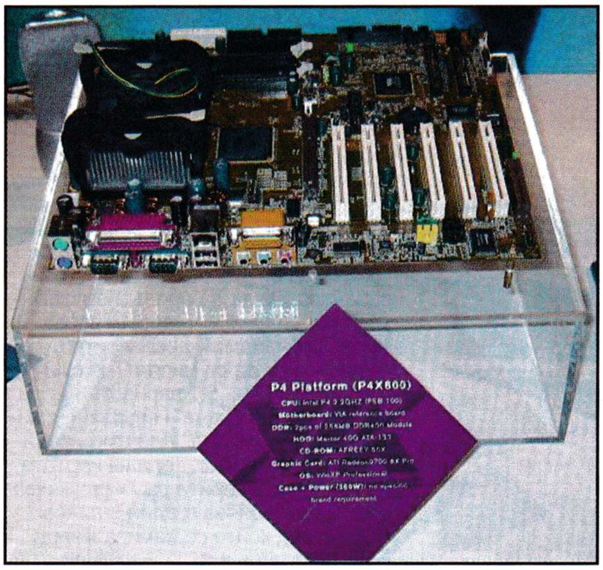
Click on a team name to find out more about the team and view its members.

Rank	Team Name	Description	Total Keys	Members
106	TEAM UH	Official UH pulse team	26,300,288	15
107	Mittweida & Friends	Stroke million of keys every day by playing cs or q3, chatting in quakenet and #$$% the keyboard	26,258,696	9
108	Clock Crew	Clocks from all over the world have a lot to type! Visit us at http://www.clockcrew.cc	25,457,324	79
109	Elite VIPs Team	For the Elite People Out There	25,277,675	74
110	Uber	Only swedish members	25,190,995	17
111	TheGenomeCollective.com	The Genome Collective	25,143,982	32
112	Psimerion Project Dolphin [...	The Psimerion Project Dolphin team - Feel free to join us! And oh, if you like to IRC in QuakeNet, welcome to #psimerion (...	24,966,980	37
113	JRAD@Clubic.com	Team composée entre autres des membres de la team seti JRAD@Clubic.com	24,839,927	24
114	[Xi]StonersUnited		24,388,145	17
115	SkzDaLimit.com Project Dolp...	An offshoot of the SkzDaLimit.com SSO	24,297,907	39
116	yclan	[Y] irc: #yclan@otg url: http://www.yclan.org	24,041,643	17
117	Team WAKHOK	Team WAKHOK	23,614,906	24
118	clanforen.de	Die Clancommunity! Wer benutzt die meisten Tastaur.Tasten?	23,282,363	58
119	bgteam	The Official Bulgarian Team	23,234,942	60
120	efnet	No pass, feel free to join, /msg Beansman @ efnet if you need help or just have a question	23,206,229	31

[first] [previous] [next]

Hardware news

VIA P4X600



VIA демонстрираха новия си чипсет за Pentium 4 системи – отново без лиценз и този път поддържащ процесорите с 400 и 533 MHz Quad Pumped шина. Чипсетът ще работи с двуканална система на паметта, като по този начин отнема от Intel титлата за първия чипсет за P4, работещ с двуканален DDR. Чипсетът ще поддържа PC2100 и PC2700 DDR памети, нещо съвсем логично, като се има предвид досегашният горчив опит на VIA с DDR400 паметите. Но дори и при този вариант чипсетът ще предлага пропускателна способност на шината на паметта от 5.4GB/s, което ще е достатъчно дори и за бъдещите процесори на Intel с 667 MHz шина. Съвсем в реда на нещата, чипсетът ще поддържа AGP 8x и V-Link 8x. Странен факт обаче е наличието само на два слота за памет на референтната платка, демонстрирана от VIA. Ако чипсетът не поддържа повече слотове, добавянето на допълнителна памет в системата ще се превърне в доста сложно и скъпоструващо начинание за потребителите.

ELSA се завръща

След като през май тази година компанията ELSA AG банкрутира, известна част от екипа основа нова компания, Devolo AG и закупи две от запазените марки на компанията – Microlink и Vianect. Ето че наскоро друга компания, наречена Neue ELSA GmbH, е закупила останалите търговски марки на ELSA AG – имената ELSA, Gladiac, Gloria, Synergy, както и домейните ѝ. Възползвайки се от популярността на тези марки, новата компания ще започне производството на разнообразни графични карти и SOHO комуникационни устройства. Въпреки очевидната прилика в името, между банкрутиралата ELSA AG, ELSA Asia и Neue ELSA GmbH няма никаква връзка. Седалището на новата компания се намира в Aachen, Германия, и се ръководи от Falk Spahn и Michael Euchner.

AMD ще задвижват най-бързия суперкомпютър

На базата на AMD процесори ще бъде изграден най-мощният суперкомпютър на планетата. Cray ще изградят чудовището, наречено Red Storm, използвайки 10 000 AMD Opteron процесора и по предварителни изчисления смятат да задминат досегашния рекордьор по производителност – Earth Simulator суперкомпютърът на NEC. Творението на Cray ще достига пикова производителност от 40 трилиона операции с плаваща запетая в секунда (teraflops), като ще има възможност за в бъдеще към системата да се добавят още процесори и производителността да достигне безпрецедентните 60 teraflops. Суперкомпютърът се изработва по поръчка на Департамента на Енергетиката в САЩ, ще бъде инсталиран в Sandia лабораториите и ще струва около 90 млн. долара. Специалисти твърдят, че за него няма да е проблем да симулира ядрени експлозии. AMD Opteron процесорът е логичен избор, тъй като ще може да се справя еднакво добре и с 32-, и с 64-битови инструкции, поддържа HyperTransport технологията и се очаква да има отлична производителност. Така, когато проектът стане реалност през 2004 година, AMD ще имат съвсем буквално най-мощната реклама в света на IT индустрията.

ATI демонстрира видеокарти с DDR-II

Канадската компания съвсем сериозно се е устремила към ролята на лидер на пазара на видеокарти и като такава се стреми да диктува модата и да прокарва нови технологии. Такава е и DDR-II паметта, която до момента не беше използвана в комбинация с графичен чип. А ето че сега ATI не само ни съобщават, че работят върху карта с такава памет, ами и че са почти готови да пуснат продукти с DDR-II на пазара. Говори се, че това ще стане като контраатака след пускането на дългоочакваният NV-30 чип на NVIDIA, но дори и в момента ATI имат работещи карти със старите чипове и новата памет. Под кодовото название DDR-2M се разработва DDR-II версия на графичните решения на компанията за мобилния пазар и средния клас при desktop системите, а DDR-II версия на Radeon 9700 се готви за пуск след появата на NV30. Трябва да се има предвид обаче, че съчетаването на новата памет със старите чипове ще доведе единствено до по-висока производителност, а няма да разшири възможностите на видеокартите от функционална гледна точка.

IBM закриват фабрика в Унгария

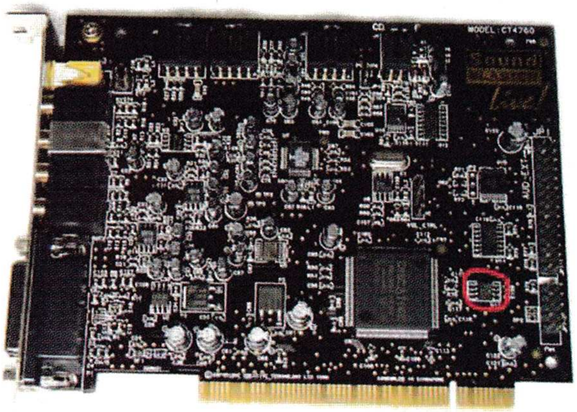
Според официалната информация, този ход на компанията е продиктуван от глобалния спад в търсенето на харддискове. Според мнозина експерти обаче, партидите, произвеждани във въпросната фабрика, не са били особено качествени и само са нанасяли допълнителни вреди на и без това не особено лъскавото реноме на дисковете на компанията компанията през последните години. Затварянето на фабриката ще остави без работа 3700 души, а Унгария като държава ще загуби много от изтеглянето на капиталите на компанията от страната – приходите на тамошния клон на IBM за миналата година надвишават 2 милиарда долара, данъците от които по всяка вероятност са представлявали една доста солидна сума, налята в бюджета на страната.

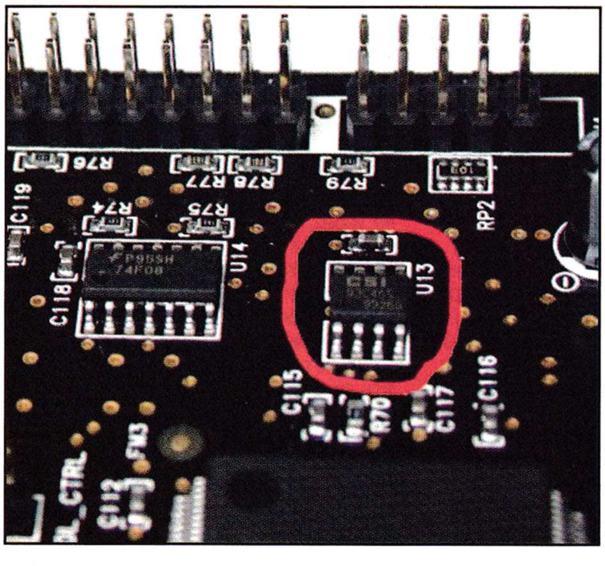
КАК обикновеният SB

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

В днешни дни концепцията за домашно кино и превръщането на компютъра в център за забавления добива все по-голяма популярност. Филми, игри, музика – компютърът може всичко. Доскоро обаче повечето звукови карти не позволяваха на потребителя да се наслади на истински AC3 звук, който използва общо 6 канала за създаване на максимално достоверна звукова картина.

При него говорът на актьорите излиза от една централна колонка, поставена близо до екрана, за да се създаде илюзията за връзка между положението на образите и посоката, от която идва звука; басът е изнесен на отделен subwoofer, а останалите 4 говорителя са разположени около гледащия за придаване на триизмерност на звука. DVD-тата, а вече и все повече нарастващ брой DiVX филми използват този звуков стандарт, който съхранява 6 отделни потока аудио в цифров вид. Да, съществуват кодеци, които позволяват възпроизвеждането на аудиото и на стандартна стерео-система с две озвучителни тела, но при това положение се губи смисъла от съхраняването на звука в AC3 формат. По-новите Sound Blaster Live! карти на Creative например поддържат 5.1 озвучителни системи чрез аналогов или дигитален интерфейс, като при дигиталния декодерът се намира в самите колонки и картата предава данните към тях в цифров вид.

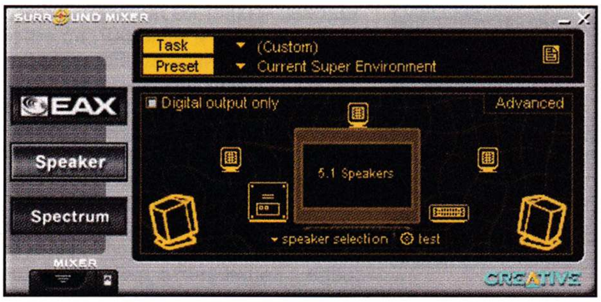




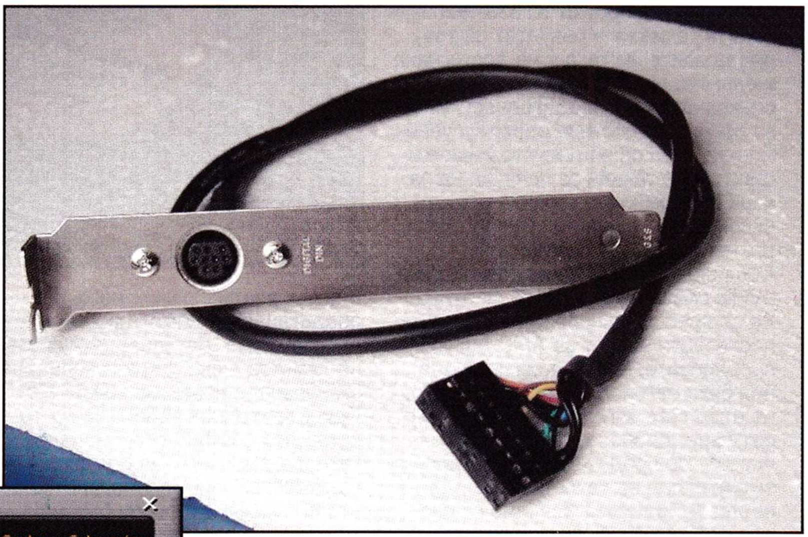
По-старите Live! карти обаче нямат тези възможности, и по всяка вероятност собствениците на не-5.1 карти си скубят косите от яд, че не могат да използват 6-канална озвучителна система (аз поне го правя:)). Установено е обаче, че разлика между отделните Live! карти във функционалността няма – всички те се базират на мощния EMU10K1 чип и промените са просто размествания по картата с цел постигане на по-добро качество на звука, и добавяне и премахване на конектори от картата. И въпреки това 5.1 вариантите на SBLiVe! имат някои допълнителни възможности – пренасочване на нискочестотните сигнали от стандартните стерео-потоци към бас-канала на 5.1. стандарта, декодиране на AC3 звука и изкарването му в аналогов вид. Както споменах преди малко, всички SBLive! карти са базирани на един и същ чип, следователно декодирането на AC3 звук би могло да се извършва на всяка Live! карта. Това пък означава, че определянето на възможностите на отделните карти се дължи единствено на драйверите, които по някакъв начин разбират какъв модел Live! имате и съответно какви възможности трябва да ви се предоставят. Това означава, че за да превърнем стандартния си Live! в Live! 5.1 трябва "само" да измамим драйверите и да ги накараме да си мислят, че сме притежатели на 5.1 варианта на картата. Това обаче е свързано с известни усложнения. Идентификационният номер на модела на картата, по който драйверите разбират каква е тя, се съхранява в един 8-пинов PROM чип, който се намира между EMU10K1 чипа и AUD_EXT (или SPDIF_EXT, зависи коя версия на картата имате) конектора и на снимките е ограден в червено. Този чип е програмируем, следователно не е проблем данните за модела на картата да се променят. За целта обаче е нужно чипът да се разпои от картата, което е доста рискована процедура, особено ако нямате опит в тези работи. Проблемът е, че чипът е чувствителен към топлина и разпояването на крачетата от картата трябва да стане много бързо – найдобрият вариант е със специална човка на поялника, но ако нямате, може да свършите работа и с обикновена човка, като я опрете едновременно до всички крачета от едната страна на чипа (не и до самия чип!), и в момента, в който припоят се разтопи, да повдигнете разпоената страна на чипа с малко ножче или плоска отверка (като внимавате да не откъртите крачетата от другата страна:)), след което повтаряте процедурата и от другата страна.

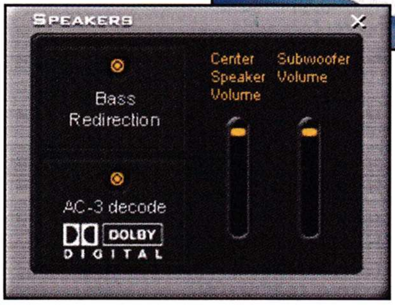
Пак повтарям, че това е много рискована процедура и ако нямате опит с поялника, изобщо не си и помисляйте да го правите. Веднъж след като сте отделили чипа от платката, можете да го препрограмирате по няколко начина – в найдобрия вариант се използва програматор, но ако нямате, можете да използвате паралелния порт на компютъра или още по-странния метод с мрежова карта, базирана на Realtek RTL8029x, на която има същия вид PROM чип, а пък за карта-

Live! става 5.1



Task: (Custom)
Preset: Current Super Environment





та има написана програма, която може да го препрограмира. Така заменяйки PROM чипа на картата с този на Live-а, можете да използвате мрежовата карта като програматор, но е малко неприятно, че при този метод трябва да повтаряте отново процедурата с запояването и разпояването. Подробни инструкции за това какво точно трябва да се промени в данните на PROM чипа, както и програмките за препрограмиране чрез мрежовата карта и паралелния порт можете да намерите в линка в края на статията.

След като приключите с препрограмирането, запоявате чипа обратно на Live-а, пускате компютъра, и ако ги нямате инсталирани – качвате LiveWare 3.0 драйверите за 5.1 картата, чийто модел сте записали в PROM чипа. Те ще ви позволят да изберете 5.1 схема на колонките от Surround Mixer-а, както и да включите Bass Redirect и AC3 декодирането от Advanced настройките. С това обаче далеч няма да сте приключили. Трябва да намерите начин да предадете сигналите за всички 6 канала на 5.1 системата до говорителите. Ако колонките ви представляват маркова система с вграден AC3 декодер процедурата е проста – използват се някои от пиновете на AUD_EXT/SPDIF_EXT за извеждане на 6-те канала по отделно в цифров вид, като единственото, което ще се изисква от вас, е да си измайсторите кабел, от едната страна свързан към конектора на картата, а от другата завършващ с mini-DIN конектор (подобен на този на снимката). Чрез него ще можете да свързвате към картата си озвучителни ситеми от типа на Creative DTT2500/3500. Ако обаче разполагате с аналогови сателити, централна колонка и subwoofer, ще трябва да използвате един малко по-комплициран метод, за да можете да изкарате сигналите за всеки от 6-те канала на отделни жакове. Както се предполага, че знаете (щом имате Live!), картата има аналогови изходи само за 2 стерео-канала, т.е. за общо 4 единични такива. Единственият вариант в случая е да се ползва втора звукова карта, която далеч не е задължително да е скъпа и маркова.

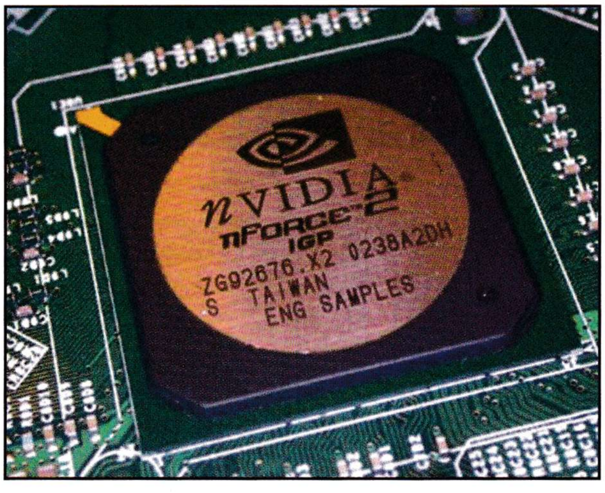
Единственото изискване към нея е да има SPDIF/in конектор. Това, което трябва да се направи, е да се свържат съответните SPDIF изходи (от AUX_EXT/SPDIF_EXT конектора) на Live! картата с SPDIF/in-а на втората платка. Това ще ви позволи да използвате аналоговите изходи на втората карта, за да изкарате сигналите за централната и басовата колонка, при което вече ще имате завършена и напълно способна да декодира и възпроизвежда AC3 5.1 система. По принцип в използването на две звукови карти на един компютър по едно и също време няма нищо нередно, но въпреки това е възможно да възникнат някои дребни проблеми с функционалността на Surround Mixer-а на Creative. И понеже именно чрез него се задават настройките за 5.1 озвучителна система и AC3 декодиране, не е зле да ги включите още преди да инсталирате втората карта. Като цяло методът е успешен и въпреки опасността да скапете своя SBLive! при операциите с поялника и неудобствата, причинени от използването на втора звукова карта, резултатите си струват. Не ми пращайте сметката обаче, ако изведнъж се озовете с димящ поялник в ръка и "убита" звукова карта.

Тази статия е по-скоро с чисто информативна насоченост, а не представлява изчерпателно ръководство за извършване на операцията. Такова, заедно с програмките, необходими за препрограмиране на PROM чипа, можете да намерите на следния адрес: http://www.digit-life.com/articles/livetolive51/index.html.

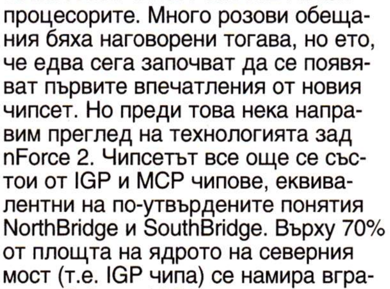
NVIDIA

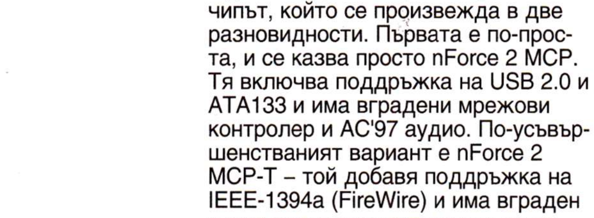
или дали NVIDIA наистина се поучават от грешките си?

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com



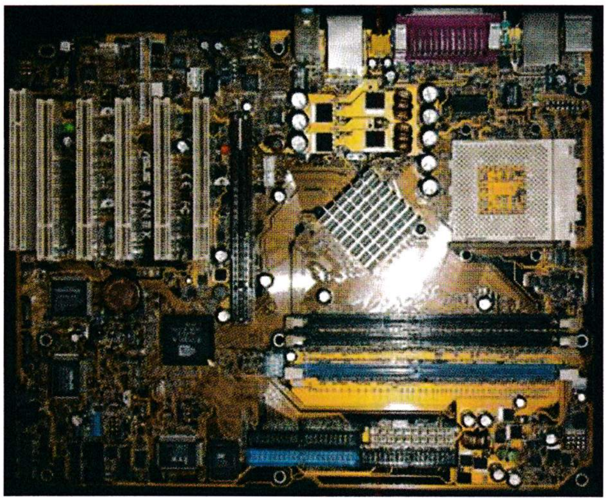
Първият nForce така и не се превърна в комерсиален успех за NVIDIA. Теоретически технологията имаше голям потенциал, но на практика nForce-базираните дъна не успяваха да предложат по-добра производителност от KT333-екипираните такива и в резултат на това продажбите им така и не достигнаха желаното ниво. Освен по-ниската от очакваната производителност, много лошо въздействие върху купуваемостта на nForce платките имаше и фактът, че такива се появиха на пазара с огромно закъснение и доста високи цени. Едва ли сте пропуснали, че още на изложението Computex в началото на тази година nVidia обяви намеренията си отново да се пробва да направи конкурентноспособен чипсет за AMD Athlon процесорите. Много розови обещания бяха наговорени тогава, но ето, че едва сега започват да се появяват първите впечатления от новия чипсет. Но преди това нека направим преглед на технологията зад nForce 2. Чипсетът все още се състои от IGP и MCP чипове, еквивалентни на по-утвърдените понятия NorthBridge и SouthBridge. Върху 70% от площта на ядрото на северния мост (т.е. IGP чипа) се намира вградено Geforce 4 MX видео, което има честота на ядрото 250 MHz (колкото е честотата на GF4 MX 420). Цялостната му производителност е нещо между GF4 MX 420 и 440, в зависимост от скоростта на паметта, която използвате. Интерфейсът към RAM-а отново представлява двуканален DDR. В случай, че не ви достига графична производителност, nForce 2 IGP-то поддържа външен AGP 8x слот. Интересен ход на NVIDIA е пускането в производство на версия на IGP-то, в която няма вградено видео. Новият чип ще се казва SPP – System Platform Processor и дънните платки, реализирани с него, ще представляват апетитна хапка за ентусиастите. Двуканалната система на паметта е със старата концепция, "обновена" с ново име – DualDDR. Принципите й на работа са както при всички останали двуканални DDR системи, като се поддържат и DDR400 памети. Използването на втория канал и толкова бързи памети обаче се оказва, че има значение главно при използване на вграденото видео. Това е така, защото обменът на данни между процесора и IGP-то става по 266 или 333 MHz DDR канал. Т.е. потокът данни, който може да генерира процесорът, е ограничен доста под възможностите на двуканална DDR система с DDR400 памет. Използването на вграденото видео обаче драстично променя ситуацията, защото, както знаем, видеочиповете изискват доста голяма пропускателна способност на шината към видеопаметта, а в случая с nForce 2 за такава се използва системната памет. Интересна новост представляват възможностите за индивидуална фина настройка на честотите на системната шина, паметта и AGP порта. Те вече са напълно независими една от друга и могат да се променят със стъпка 1 MHz. Така например при овърклок на шината и паметта честотата на AGP-то не е нужно да превишава нормалната стойност. Всичко това обаче са възможности на чипсета, и дали всички производители на дъна ще се възползват от тях е отделен въпрос. Видялата бял свят при появата на първия nForce технология DASP (Dynamic Adaptive Speculative Pre-Processor) отново е налице и е допълнително усъвършенствана. Функцията й е да се опитва да отгатне кои данни ще потрябват на процесора при следващото му обръщение към паметта и да ги премести в буфер от по-бърза памет, от който процесорът в последствие да може да ги извлече за много по-малко време, отколкото би му отнело, ако трябваше да ги прочете от паметта. Практически DASP представлява аналог на hardware prefetch модулите в P4 и AthlonXP, но ефективността й в първия nForce не беше достатъчно голяма за да даде предимство на чипсета пред конкуренцията. Даже напротив – прекомерното количество грешни "предсказвания" и ненужни извличания на данни от паметта само изяждаха пропускателната способност, а пък по-малкото време за достъп към буфера с кешираните данни не беше достатъчно малко, за да доведе до реално повишение на производителността. В DASP 2 алгоритмите за отгатване и времето за достъп към кешираните данни са оптимизирани значително. Към IGP чипа, чрез HyperTransport шина е свързан MCP чипът, който се произвежда в две разновидности. Първата е по-проста, и се казва просто nForce 2 MCP. Тя включва поддръжка на USB 2.0 и ATA133 и има вградени мрежови контролер и AC'97 аудио. По-усъвършенстваният вариант е nForce 2 MCP-T – той добавя поддръжка на IEEE-1394a (FireWire) и има вграден втори мрежови контролер и по-качествен звук, разработка на самите NVIDIA – модулът за звука (Audio Processing Unit, APU) ще бъде същият като в първия nForce и има вграден DSP процесор. Всъщност MCP-тата на nForce 2 и тези на nForce 1 са взаимозаменяеми и съвместими пин по пин. Така съчетаването на възможностите на новия MCP с ниската цена на стария IGP се превръща в напълно реална възможност. За съжаление стремежът на производителите да намаляват разходите





nForce 2

NVIDIA
nFORCE 2
MCP-T
NVIDIA
nFORCE 2
NVIDIA
nFORCE 2
IGP
NVIDIA
nFORCE 2
SPP
NVIDIA
nFORCE 2
MCP



по производството до минимум ще лишат много дъна от добавъчната ACR платка, чрез която NVIDIA използват пълните възможности на APU-то си. На тази платка според референтния дизайн на компанията можете да намерите 6 аналогови изхода за реализиране на 5.1 озвучителна система с обикновени аналогови колонки. Ако пък имате такива с декодер и цифров вход, направо можете да използвате SPDIF изхода на ACR платката.

Тестовете показват очакваното – пропускателната способност на паметта се увеличава значително при поставяне на втори модул DDR памет спрямо резултатите при едноканален режим. Резултатите при използване на DDR400 памет са достатъчно високи, но въпреки това използването на все още неразпространената памет става при доста по-голямо време за достъп. По-бавните памети могат да си позволят да използват по-агресивни настройки без да се правят компромиси със стабилността на системата. В резултат от това преимуществото в пропускателната способност на DDR400 може да се забележи единствено с някои синтетични бенчмаркове, а на практика по-добрият вариант е да се работи с DDR333 памет (подобна ситуация може да се наблюдава и при чипсетите на VIA, където KT333 все още е предпочитан пред KT400). Странен факт е, че в някои относително редки случаи и противно на обяснената по-горе логика, преминаването към двуканална система на паметта води до доста голямо подобрение в производителността дори и да не се използва вграденото видео. Според някои твърдения, това се дължи на влиянието на подобрения DASP при работа в DualDDR режим. Интересни резултати показват и тестовете на мрежовите контролери в MCP чиповете. Фирменият контролер на NVIDIA, който присъства и в двата варианта на чипа, показва отлични резултати, сравними с най-добрите мрежови карти на Intel. Вторият контролер в MCP-T чипа обаче не е на NVIDIA а на 3Com и изненадващо показва по-слаби резултати и по-високо натоварване на процесора. В по-късните ревизии на MCP-то проблемът с производителността е отстранен, но натоварването на процесора все още си остава по-високо. За сметка на това обаче контролерът на 3Com има много по-богат набор от възможности, включващи диагностициращи програми за DOS и Windows. Друг интересен момент е производителността на IDE контролера. Първоначално възпрепятстван от бъг в драйверите, nForce 2 не е могъл да се представи достойно в сравненията му с конкурентния KT333 при тестове, натоварващи дисковата подсистема. С нови драйвери обаче чипсетът на NVIDIA взима немалка преднина. Като цяло дънните платки с nForce 2 чипсета се очертава да бъдат основен играч на пазара за AMD-съвместими дъна. Въпреки повторния гаф със закъснението на чипсета, NVIDIA показват, че могат да се учат от грешките си, а пък ние, като потребители, не храним нереално оптимистични надежди за способностите на чипсета, какъвто беше случая с първия nForce.

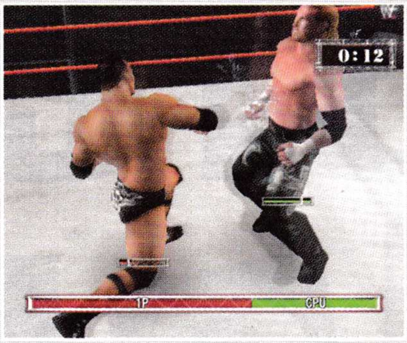
Dir.bg
ПОРТАЛЪТ
С една регистрация
всички услуги !
Запазен Nickname
Off-line бележки
Личен профил
clubs.dir.bg

Dir.bg
ПОРТАЛЪТ
МОЯТ
С една регистрация
всички услуги !
Избор на съдържание
Смяна на подредба
Промяна на цветовете
www.dir.bg

Need for Speed 6

демо

WWE RAW



демо

UT 2003

карти

ИГРИ

Need for Speed: Hot Pursuit 2	Racing. Демо.
UT 2003 Map Pack	71 карти за UT 2003!
FIFA 2003	Футбол. Демо.
WWE Raw	Кеч. Демо.
Links 2003	Голф. Демо.
Eternal Daughter	Arcade. Цяла игра.
Crimson Land 1.3	Arcade. Цяла игра.
Grand Master Chess 1.1	Шах. Цяла игра.
Robin Hood	Стратегия. Демо.
Merchants of Andromeda	Стратегия. Демо.
Pac Bomber 1.0	Arcade. Shareware.
Zapper	Arcade. Демо.
Football Fanatic	Мениджър. Цяла игра.

ПРОГРАМИ

Acoustica MP3 to Wave	Програма за конвертиране на MP3-ки
DFX for WinAMP3	Подобрява звука на WinAMP
Image Suite 1.0	Програма за гледане и обработка на картинки
Media Player 9 BETA	Универсален media player
Mpegable Player 2.0	Програма за гледане на клипове
MWSnap 3.0	Програма за сваляне на screenshots
Real One Player 2 Gold	Универсален media player
WinSettings 5.1	Програма за конфигуриране на Windows
AD Picture Viewer	Програма за гледане на картинки
Love Calculator	Изчислява шансовете ви за любов :)

ГАЛЕРИЯ

- Cossacks: The Art fo War
- UT2003 Screensaver

АКТУАЛИЗАЦИИ

BFL2002 for FIFA2002	Добавя българското първенство във FIFA2002
ProLeague MOD for UT2003	MOD за UT2003
Stronghold Crusader Phillip	Бонус AI за Crusader
Stronghold Crusader Frederick	Бонус AI за Crusader

РЕКЛАМНА ТАРИФА

PC CLUB
www.pcclub-bg.com

СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

1/25 страница	**90 лв.**
1/15 страница	**120 лв.**
1/12 страница	**160 лв.**
1/6 страница	**280 лв.**
1/4 страница	**320 лв.**
1/3 страница	**400 лв.**
1/1 страница	**1000 лв.**
2-ра и трета корица	**1600 лв.**
4-та корица	**2000 лв.**

РЕКЛАМА НА ДИСКА НА СПИСАНИЕ PC CLUB

За публикуване на рекламни програми	**$10 на MB**
Рекламни представяния	**по договаряне**

ЗА ПУБЛИКУВАНЕ НА РЕКЛАМА НА www.pcclub-bg.com

за бутон	**5 лв. на ден**
за банер	**10 лв. на ден**

1797 София, бул. „Драган Цанков“ 37
Телефони: 02/ 9602209
9602214
9602216
e-mail: reklama@monitor.bg,
pcclub@pcclub-bg.com

ОЧАКВАЙТЕ
коледните хитове в следващия
PC CLUB
www.pcclub-bg.com
PRAETORIANS
RalliSport Challenge
THE LORD OF THE RINGS

http://card.dir.bg
Dir.bg
Поща
9.90
ПРЕПОРЪЧИТЕЛНА
ЦЕНА

ТВОИТЕ АКЦИИ В МРЕЖАТА

СОФИЯ
Интернет Агенция: НДК - срещу Билетен център
Internet Cafe Garibaldi ул. Граф Игнатиев 6 пл. Гарибалди
Клуб Микрофон и мишка подлеза на бул. България и бул. Димитър Несторов
Axis-X Младост-3 бл.364 I
THE NET Студентски град бл. 55 вх. Г
THE NET Студентски град бл. 40 Вх. А
THE NET Овча Купел бл.415 вх.А
SACRIFICE жк. Хаджи Димитър ул. Макгахан 63
ФАСТКОМС ул. Христо Смирненски, 76 (до Семинарията)
Джон Атанасов жк. Младост 3, бл. 321А
Клуб УНСС в сградата на УНСС, Студ.град
Blue Net ул. Клокотница 27, до кино Роял
theXclub жк. Люлин 9, бл.916 (на гърба на вх.В)
Клуб213 кв. Дианабад, ул. Васил Калчев, зад бл.58
SurfNet ул. Ръковска 127
МРЕЖАТА В подлеза на бул. България и бул. Гоце Делчев

ПЛОВДИВ
R-Net ул. Христо Данов 43
/Срещу входа на Природонаучния музей/
KASPARnet жк. Тракия, бл144, вх. Д
/срещу пощата в жк. Тракия/
PASSION ул. Костаки Пеев 5

БУРГАС
MOCIPAKO: Бургас, ул. Княз Борис II, 6

РУСЕ
SBS Online бул. Цар Освободител 13
MEGANET 27 корпус на Университета

ВАРНА
Зоро кв. Аспарухово, близо до парка, на 40 метра от ул. Кирил и Методий
МЛАДОСТ Варна, ул. Тихомир 25, срещу дом Младост
Арена 1 бул. Сливница 154 (района на лятно кино Тракия)
Арена 2 ул. Братя Миладинови 24 (в търговски комплекс Атриум срещу училище Кирил и Методий)
Клуб Икономически университет бул. Княз Борис II, 77
Клуб Технически университет ул. Студентска 1
Cyber X1 Княз Борис, 53
(до Макдоналдс срещу хотел Черно море)
Cyber X2 бул. Владислав Варненчик 36
(в близост до Образцов дом)

СТАРА ЗАГОРА
Студио Dir.bg ул. Парчевич 46 (бивш ресторант Дъга)
INTERNET VIDEOCLUB EUROPE:
ул. Цар Симеон Велики 69
StarGate ул. Поп Минчо Кънчев 93

ПЛЕВЕН
BenStar бул. Димитър Константинов 13
LiveBG бул. Русе 35

ВЕЛИКО ТЪРНОВО
La Scalla центъра на града, срещу 5 корпус на Великотърновски Университет

ДОБРИЧ
Компютърна школа АБИКОНИК
ул. Марин Дринов 2

ВИДИН
Stone bridge ул. Екзарх Йосиф 37

ГАБРОВО
AKTA-NET ул. Неофит Рилски 2
RISK I-net Club ул. Стефан Караджа 5

ХАСКОВО
Дискавъри бул. Съединение N 43
(до автогарата)

КАЗАНЛЪК
Орбител бизнес център ул. Скобелев 8
APK в Търговски комплекс Кристал
/срещу Аризона/

ЛЯСКОВЕЦ
Спайдърнет ул. Васил Левски 21

МЕЗДРА
Кафе Атлантик: ул. Шипка 3 /зад хотела/

ВИДИН
Stone bridge: ул. Екзарх Йосиф 37

ПРИЯТЕЛИ
http://friends.dir.bg